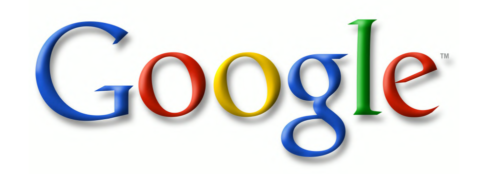


R.-B. ANDE

THOLOGIE

SCANDINAVE

LÉGENDES DES EDDAS

DUCTION DE M. JULES LECLERCQ

PARIS
NEST LEROUX, ÉDITEUR
28, rue Bonaparte, 28

1886


SE TAIRE ET FAIRE


SE TAIRE ET FAIRE



209

MYTHOLOGIE SCANDINAVE

OUVRAGES DE M. JULES LECLERCQ

La Terre des Merveilles. — Promenade au Parc National de l'Amérique du Nord. Hachette, éditeur, 1886. 4

Voyage au Mexique. — De New-York à Vera-Cruz par terre. Hachette, éditeur, 1885 4

La Terre de glace. — Féroé, Islande, les Geysers, le mont Hékla. Plon, éditeur, 1883 4

Voyage aux Iles Fortunées. — Le Pic de Ténériffe et les Canaries. Plon, éditeur. 1880 3

De Mogador à Biskra. — Maroc et Algérie. Challamel aîné, éditeur, 1881 3

Le Caucase glacé. — D'après la relation de M. F. C. Grove. Quantin, éditeur, 1881 3

Le Tyrol et le pays des Dolomites. — Quantin, éditeur, 1880 3

Un Été en Amérique. — De l'Atlantique aux Montagnes Rocheuses. Nouvelle édition. Plon, éditeur, 1886 4

Promenades dans les Pyrénées. 5e édition. — Mame, éditeur, 1885 .... »

Voyages dans le Nord de l'Europe. — Norwège et mer glaciale. 5e édition. — Mame, 1885 .... »

ANGERS, IMP. BURDIN ET Cie.



R. - B. ANDERSON

MYTHOLOGIE

SCANDINAVE

LEGENDES DES EDDAS

TRADUCTION DE M. JULES LECLERC

PARIS
ERNEST LEROUX, ÉDITEUR
28, rue Bonaparte, 28

1886

PRÉFACE

Les pérégrinations lointaines offrent à notre esprit des horizons nouveaux. Chacun de mes voyages m'a ouvert une fenêtre sur l'inconnu. Depuis que j'ai vu l'Islande, je me suis passionné pour la vieille littérature islandaise, qu'on ne m'avait jamais enseignée à l'école. Et voilà comment j'ai conçu l'idée d'offrir au lecteur français un des meilleurs travaux qui aient recueilli les lointains échos du Nord.

La mythologie du Nord, telle que la conçoit l'auteur de cet ouvrage, n'est pas seulement celle des Norrains dont descendent aujourd'hui les Danois et les Suédois, c'est aussi celle des ancêtres des races germaniques et des races anglo-saxonnes. Elle eut pour domaines non seulement les pays scandinaves, mais aussi l'Angleterre et une grande partie de l'Allemagne et de la France. Mais c'est en Islande, cette île perdue près du pôle, et dont le nom signifie « Terre de glace », c'est en Islande que les traditions de la vieille mythologie scandinave ont été conservées par le moyen de l'écriture. Comme l'a remarqué M. Dasent, la langue islandaise, qui s'est maintenue presque intacte dans cette île remarquable, a été pen

dant plusieurs siècles la dépositaire de trésors littéraires qui sont la propriété commune de toutes les races scandinaves et teutoniques ; sans elle, ces trésors auraient péri, de même qu'ils ont péri en Norvège, en Danemark, en Suède, en Allemagne et en Angleterre. « Que de choses se seraient perdues, a dit Thomas Carlyle, si l'Islande n'avait surgi du sein de la mer et si elle n'avait été découverte par les *Northmen!* »

Les différentes branches de la mythologie teutonique ont disparu successivement devant l'introduction graduelle du christianisme : en France, environ cinq siècles après J.-C. ; en Angleterre, un ou deux siècles plus tard ; plus tard encore en Allemagne, où les Saxons ne se convertirent au christianisme que vers l'an 800, sous Charlemagne. Mais le vieux paganisme gothique survécut en Suède, en Norvège, en Danemark et en Islande jusque vers le milieu du XI[e] siècle ; en Suède même, ce ne fut que vers 1150 que le culte païen fut entièrement déraciné. Et pourtant, ni la Suède, ni la Norvège, ni le Danemark ne nous offrent une littérature mythologique. Les Norrains qui colonisèrent l'Islande nous ont seuls laissé une semblable littérature.

Par un phénomène curieux, c'est au christianisme que nous devons la conservation de cette mythologie : le christianisme introduisit en Islande l'usage de l'alphabet romain, qui remplaça les fameux caractères runiques, et les Norrains se servirent de cet alphabet pour perpétuer par l'écriture une littérature

mythologique et historique qui jusqu'alors ne s'était conservée que par la tradition orale. Les deux plus beaux fleurons de cette littérature, la Vieille et la Nouvelle Edda, datent d'une époque où le christianisme avait porté à son apogée la civilisation islandaise sans avoir encore entièrement extirpé le paganisme d'où ils ont germé.

La mythologie du Nord a été beaucoup trop négligée jusqu'à présent dans les études classiques ; elle est aussi belle pourtant, aussi digne d'attention, et peut-être plus poétique, plus grandiose que celles que nous ont léguées les Grecs et les Romains. Suivant le témoignage de Thomas Carlyle, le paganisme scandinave offre plus d'intérêt que tous les autres paganismes. C'est d'abord le plus moderne, car il y a huit siècles à peine que s'éteignit le culte d'Odin. Il nous intéresse ensuite en ce qu'il renferme la croyance de nos pères, de ces Normands dont le sang coule encore dans nos veines. En nous la faisant connaître, le savant scandinaviste américain Anderson nous a révélé un des plus intéressants aspects de l'histoire de nos ancêtres du Nord. Avant lui nous avions eu les travaux de Dasent, Thorpe, Pigott, Carlyle en Angleterre ; de Pennock en Amérique ; de Ampère, Beauvois, Marmier en France ; de E. de Laveleye en Belgique ; de Maurer, Moebius en Allemagne ; mais, en dehors des pays scandinaves, il n'existait pas encore un ouvrage offrant un tableau complet et systématique de la mythologie du Nord. Le livre de M. Anderson est venu combler cette lacune : tout

le cortège des dieux et des déesses scandinaves y défile sous les yeux du lecteur.

L'auteur se défend pourtant d'avoir voulu présenter des notions neuves et originales qu'il aurait puisées dans ses investigations personnelles : il y a longtemps que ces notions sont répandues dans les pays scandinaves; son but est principalement de donner le fruit des travaux accomplis dans le Nord, et d'appeler l'attention du public sur les richesses qui ont si longtemps dormi dans les Eddas et les Sagas de l'Islande. Pour comprendre l'utilité d'un tel travail, qu'on veuille bien songer que nous touchons à la fin du XIXe siècle sans qu'il ait paru antérieurement, en dehors des langues scandinaves, une mythologie du Nord complète, alors qu'il serait difficile de compter les mythologies grecques et romaines.

L'ouvrage est précédé d'une longue introduction divisée en sept chapitres : elle s'adresse plutôt au lecteur anglais qu'au lecteur français; aussi n'a-t-elle pu trouver place dans cette édition française. L'auteur y expose, avec une remarquable érudition historique, philosophique et linguistique, ce qu'il faut entendre par la mythologie du Nord, la compare aux autres mythologies de l'antiquité, en donne l'interprétation, montre les ressources qu'elle offre aux arts et à la poésie, et en énumère les principales sources. Rien ne fait mieux ressortir le caractère de la mythologie du Nord que le contraste qu'elle offre avec celles des autres peuples, spécialement celle de la Grèce. Les dieux du Nord sont austères et inspirent la terreur :

ceux de la Grèce sont aimables et bienveillants. Chez les Scandinaves, une profonde dévotion, mais rarement des larmes. Chez les Grecs, de violentes émotions et des larmes coulant à flots. Les Scandinaves ont une riche imagination, mais elle n'est pas de cette nature légère et bariolée des papillons ou des bulles de savon qui caractérise celle des Grecs. La mythologie du Nord est pleine de cordialité et de sincérité : les dieux y pratiquent l'hospitalité et vous donnent à manger le cochon Saehrimner; et les Valkyries vous font boire à longs traits dans des bols débordant de bière. En Grèce, la grâce se joint à une parfaite étiquette, et on y dîne d'ambroisie et de nectar; Eros et Psyché, les Grâces et les Muses voltigent autour de vous comme de célestes chérubins. Point de Grâces ni de Muses dans le Nord. Une sincérité profonde et vraie caractérise toute la mythologie scandinave; une grâce sublime est le propre de celle de la Grèce; mais M. Anderson pense, avec Carlyle, que la sincérité vaut mieux que la grâce.

La mythologie du Nord, telle que nous la retrace M. Anderson, fait l'objet de trois parties distinctes : la première expose la création et la conservation du monde; la seconde est consacrée au récit des exploits et de la vie des dieux; la troisième traite du Ragnarok ou « Crépuscule des dieux » et de la régénération. En tête de ce majestueux cortège de divinités scandinaves, Odin s'avance gravement. Fils de Bor et de Bestla, il est le chef des dieux comme Jupiter dans la fable grecque Il est la source de la sagesse,

l'essence de la vie et pénètre tous les corps. Il gouverne toutes choses, les autres divinités lui obéissent. Après nous avoir présenté Odin, l'auteur nous fait connaître Thor, le redoutable dieu du tonnerre, Loke, le Pluton du Nord, et les autres divinités chantées dans les Eddas et les Sagas islandaises.

Le livre de M. Anderson est dédié à Longfellow, le grand poète qui s'est abreuvé souvent à la fontaine de Mimer; écrit dans un style plein d'enthousiasme et de jeunesse, il se lit avec autant de plaisir qu'une saga du XIIe siècle; il abonde en citations tirées des Eddas, et captive le lecteur par le merveilleux et le fantastique qui caractérise les mythes du Nord. Nul n'était plus compétent que le consciencieux traducteur des deux Eddas pour étudier et faire connaître la mythologie scandinave. Né en Amérique de parents norwégiens, il a professé pendant plusieurs années le cours de langues scandinaves à l'université de Madison en Wisconsin : c'est un des rares savants qui peuvent étudier dans les textes originaux les monuments de cette admirable langue islandaise dont la grammaire est la plus compliquée et la plus rebutante qu'il y ait au monde. Connaître l'islandais, c'est posséder un trésor d'un prix inestimable, car c'est la seule langue actuellement vivante qui donne la clef de la vieille littérature norraine, c'est le seul parler du moyen âge qui n'ait subi aucune altération.

JULES LECLERCQ.

PRINCIPAUX OUVRAGES FRANÇAIS A CONSULTER

AMPÈRE (J.-J.). — *Littérature et voyages*. Paris, 1853. *Sigurd*, tradition épique restituée, précédée d'une *notice pour servir à l'histoire de la tradition*. Paris, 1832, 71 p., in-8.

BEAUVOIS (Eug.). — *Contes populaires de la Norvège, de la Finlande et de la Bourgogne*, Paris, 1861, XXV-288 p., in-18. Épuisé.

L'autre vie dans la mythologie scandinave, 23 p., in-8, Louvain, 1883. (Extrait du *Muséon*.)

Bulletin critique de la mythologie scandinave, dans la *Revue de l'Histoire des religions*, 1881, t. IV, n° 4.

Histoire légendaire des Francs et des Burgondes aux IIIe et IVe *siècles*. Paris et Copenhague, 1867, VIII-547 p., in-8. Cet ouvrage renferme une bibliographie très étendue de tout ce qui a été publié sur la matière en différentes langues.

BERGMANN (P.). — *La fascination de Gulfi*. Traité de mythologie scandinave par de Snorri, trad. du texte norrain.

DU PUGET (Mlle R.). — *Les Eddas*, trad. franç. Paris, 1838, in-8, 2e édition 1865.

LAVELEYE (E. de). —*La Saga des Nibelungen dans les Eddas et dans le Nord scandinave*, trad. franç., précédée d'une étude sur la formation des épopées. Paris et Bruxelles, 1866 (390 p.), in-8.

Les Nibelungen, trad. nouv. Bruxelles et Paris, 1861 ; 2e éd., 1886 (254 p.), in-8.

LEOUZON-LEDUC. — *Le glaive runique de Nicander*, avec introd. sur la mythologie scandinave.

MALLET. — *Introduction à l'histoire de Danemark*. Copenhague, 1755.

MARMIER (X). — *Chants populaires du Nord* : Islande, Danemark, Suède, Norvège, Féroé, Finlande, trad. franç. Paris, 1842, in-8. Cet ouvrage renferme quelques traductions de pièces eddaïques.

Lettres sur l'Islande, 4e édition. Paris, 1855. Le chap. VI traite de la mythologie, et le chap. VII des deux Eddas.

Langue et littérature islandaise. Paris, 1838.

MUNCH (P. A.). — *Not. sur la tradit. eddaïque dans le Nord*. Christiania, 1847, in-8.

SAINTINE (B.). — *La Mythologie du Rhin*. Paris, 1862.

VAPEREAU. — *Dict. des littér.* Art. Eddas et littératures scandinaves.

MYTHOLOGIE SCANDINAVE

Urdar ordi
Kvedr engi madr.
Vafin er Verdandi reyk.
Litid sjaum aptr,
En ekki fram;
Skyggir Skuld fyrir sjon.

MATHIAS JOCHUMSSON.

PREMIÈRE PARTIE

LA CRÉATION ET LA CONSERVATION DU MONDE

URD

Urdar Ordi
Kvedr engi madr.

CHAPITRE PREMIER

LA CRÉATION

SECTION Ire. — LA CONDITION ORIGINELLE DU MONDE

L'état des choses avant la création du monde est exprimé d'une manière négative. Tout ce qui existe était dans le néant. Cette transition du néant à l'existence réclame l'attention de toute la race humaine. Voilà pourquoi la vala, ou prophétesse délirante, commence ainsi son chant mystérieux, la vieille et sublime Voluspa, le premier chant de la Vieille Edda :

Prêtez l'oreille,
Vous tous de races divines,
Grands et petits,
Fils de Heimdal !
Je vais relater

Les merveilleux travaux de Valfödr,
Les plus anciens récits des hommes,
Les premiers dont je me souvienne.

A l'aurore du Temps
Vivait Ymer ;
Il n'y avait point de sable, point de mer,
Point de vagues rafraîchissantes ;
La terre n'existait pas,
Ni le ciel sublime,
Il n'y avait que le Ginungagap,
Mais il n'y avait pas d'herbe.

Ceci fut le commencement : Bien des âges avant que la terre ne fût créée, il existait deux mondes. Tout au nord était Niflheim (le monde nébuleux), et tout au sud était Muspelheim (le monde du feu). Entre eux était Ginungagap (l'abîme béant). Au milieu de Niflheim se trouvait la source appelée Hvergelmer, d'où jaillissaient douze cours d'eau glacés, les rivières Elivagar, parmi lesquelles Gjol était la plus proche de la porte de Hel. Muspelheim était si brillant et si ardent, qu'il brûlait et flambait, et que nul n'y pouvait pénétrer que ceux qui y avaient leur demeure et leur héritage. Au milieu de cette intense lumière et de cette chaleur ardente siégeait Surt, qui gardait ses frontières armé d'une épée flamboyante.

SECTION II. — L'ORIGINE DES GÉANTS (RHIMTHURSAR)

Les premiers êtres reçurent la vie de la manière suivante : Lorsque les rivières qu'on appelle Elivagar, et qui jaillissaient de la source Hvergelmer, eurent coulé loin de leur source, le poison qui coulait avec elles se durcit

comme les scories qui s'échappent d'une fournaise, et se transforma en glace. Quand la glace entra en repos et ne courut plus, la vapeur s'élevant du sein du poison s'amassa au-dessus de lui et se congela en frimas, et il se forma de cette manière dans l'abîme béant plusieurs couches de vapeur congelée empilées l'une sur l'autre. La portion de Ginungagap qui est située vers le nord fut ainsi remplie de glaces et de frimas épais et pesants, et là ce n'était partout que brouillards et tempêtes; mais la portion méridionale de Ginungagap était éclairée par les étincelles et les flammèches qui s'échappaient de Muspelheim. Ainsi, tandis que le froid et l'obscurité venaient de Niflheim, cette partie de Ginungagap qui regardait Muspelheim était chaude et brillante; mais Ginungagap était aussi léger que l'air non agité par le vent; et quand les bouffées surchauffées rencontrèrent les vapeurs gelées, elles se fondirent en gouttes, et par la puissance de celui qui envoya la chaleur [1], ces gouttes s'animèrent et prirent la forme d'un homme. Son nom était Ymer, mais les géants du froid l'appelaient Aurgelmer. Ymer n'était pas un dieu; il était méchant (evil, *illr*), ainsi que toute sa race. Quand il s'endormit, il entra en sueur : de l'aisselle de son bras gauche naquirent un homme et une femme, et l'un de ses pieds engendra avec l'autre un fils, dont descendent les géants du froid, et voilà pourquoi Ymer est appelé le vieux géant du froid (Rhimthurs). Voici ce que dit la Vieille Edda, dans le chant de Vafthrudner :

> Du sein d'innombrables hivers
> Avant que la terre ne fût formée,
> Naquit Bergelmer;

1. Le dieu suprême.

Thrudgelmer
Était son père,
Son grand-père était Aurgelmer.

Du sein d'Élivagar
Jaillissaient des gouttes de poison
Qui grandirent jusqu'à ce qu'elles devinrent un géant;
Mais des étincelles s'échappaient
Du monde méridional :
La glace remplaça le feu.

On vit grandir sous l'aisselle
De Rhimthurs, dit-on,
Ensemble une fille et un garçon;
Ce sage géant
Pied à pied engendra
Un fils à six têtes.

Section III. — L'origine de la vache Audhumbla et la naissance des dieux

De quoi vivait le géant Ymer? Voici la réponse à cette question pertinente : Quand les frimas eurent été résolus en gouttes, la vache qui a nom Audhumbla fut créée, quatre rivières de lait coulaient de ses mamelles, et elle nourrissait ainsi Ymer. De quoi se nourrissait la vache? Elle léchait des grêlons qui étaient salés : le premier jour qu'elle les lécha, il en sortit le soir une chevelure d'homme, le second jour, une tête d'homme et le troisième jour l'homme apparut tout entier. Son nom était Bure. Il était beau de figure, grand et fort. Il engendra un fils du nom de Bor. Bor prit pour épouse une femme dont le nom était Bestla, fille du géant Bolthorn : ils eurent trois fils, Odin, Vile et Ve, les dominateurs du ciel et de la terre; et Odin, ajoute

a Nouvelle Edda, est le plus grand et le plus noble de tous es dieux.

Les géants du froid furent donc la première race ou la première dynastie de dieux. D'après la Vieille Edda, cette lynastie embrasse trois êtres, car Aurgelmer dans le passage cité est le même qu'Ymer.

Odin descendait des géants du froid, ce qui est aussi prouvé par un passage de la Nouvelle Edda, dans lequel Gangler demande où vivait Odin avant que le ciel et la terre ne fussent créés. Il vivait alors, répondit Haar, avec es géants du froid (Rhimthursar).

Section IV. — Le déluge et l'origine du ciel et de la terre

Les fils de Bor, Odin, Vile et Ve, tuèrent le géant Ymer, mais quand il tomba, tant de sang coula de ses blessures, que toute la race des géants du froid fut noyée, sauf un seul, qui s'échappa avec sa famille; les géants l'appellent Bergelmer. Il alla à bord de son navire, accompagné de sa femme, et c'est d'eux que provint une nouvelle race de géants du froid. Ainsi parle la Vieille Edda :

Nombre d'hivers
Avant que la terre ne fût créée
Naquit Bergelmer :
Je rappellerai tout au long
Comment ce rusé géant
Se sauva dans son bateau.

Odin, Vile et Ve traînèrent le corps d'Ymer au milieu de Ginungagap, et ils en formèrent la terre. Du sang d'Ymer, ils tirèrent les mers et les eaux; de sa chair, la terre; de ses

os, les montagnes; de ses cheveux, les forêts; de ses dents et de ses mâchoires, ainsi que de débris d'ossements, ils firent les pierres et les cailloux. Du sang qui coulait de ses blessures, ils firent le vaste océan, au milieu duquel ils fixèrent la terre, que l'océan entourait comme un anneau; audacieux sera, dit la Nouvelle Edda, celui qui tentera de traverser ces eaux. Alors ils prirent son crâne et en firent la voûte du ciel qu'ils placèrent au-dessus de la terre, et ils placèrent un nain au coin de chacun des quatre quartiers. Ces nains sont appelés Est, Ouest, Nord et Sud. Quant aux étincelles et aux flammèches rouges qui s'étaient échappées de Muspelheim, ils les placèrent dans le ciel, à la fois au-dessus et au-dessous de Ginungagap, afin d'éclairer le monde. La terre était ronde et entourée par le profond océan, dont les rivages extérieurs étaient la demeure de la race des géants. Mais au dedans, les fils de Bor élevèrent autour de la terre un rempart contre les géants turbulents, et employèrent dans cette construction les sourcils d'Ymer. Ils donnèrent à ce rempart le nom de Midgard[1]. Après quoi ils jetèrent et dispersèrent dans l'air le cerveau d'Ymer et en firent les nuages mélancoliques. La Vieille Edda s'exprime en ces termes dans le chant de Vafthrudner :

De la chair d'Ymer
La terre fut formée,
Les collines furent faites avec ses os,
Le ciel avec le cerveau
De ce géant froid comme glace,
Et la mer fut formée de son sang.

1. La tour de Babel.

Et dans le chant de Grimner :

De la chair d'Ymer
La terre fut créée,
De son sang la mer,
De ses os les collines,
De ses cheveux les arbres et les plantes,
De son cerveau le ciel,
Et avec ses sourcils
Les nobles puissances
Formèrent Midgard pour les fils des hommes;
Mais de son cerveau
Les lourds nuages sont
Tous créés.

SECTION V. — LES CORPS CÉLESTES, LE TEMPS, LE VENT, L'ARC-EN-CIEL

Les corps célestes furent formés des étincelles de Muspelheim. Les dieux ne les créèrent point, mais se bornèrent à les placer dans le ciel pour donner la lumière au monde, et ils leur donnèrent une situation prescrite et le mouvement. Par eux furent marqués les jours, les nuits et les saisons. La Vieille Edda s'exprime ainsi, dans la Voluspa :

Le soleil ne connaissait point
Sa sphère propre;
Les étoiles ne connaissaient point
Leur place propre;
La lune ne connaissait point
Où était sa position.

Il n'y avait nulle part de l'herbe,
Jusqu'à ce que les fils de Bor

Élevèrent l'étendue
Par laquelle le grand
Midgard fut formé.
Du sud le soleil
Brillait sur les murailles ;
Alors la terre
Produisit des herbes vertes.
La lune marcha en avant,
Le soleil suivit,
Sa main droite retenait
Les coursiers du ciel.

Mundilfare était le père du soleil et de la lune. Il est rapporté dans la Nouvelle Edda que Mundilfare avait deux enfants. un fils et une fille, si beaux et si gracieux qu'il appela le fils Maane (lune) et la fille Sol[1] (soleil), et il donna la dernière en mariage à Glener (le brillant).

Mais les dieux, irrités de la présomption de Mundilfare, prirent ses enfants, les placèrent dans le ciel, et firent conduire par Sol les chevaux qui tiraient le char du soleil. Ces chevaux sont appelés Aarvak (qui veille toujours) et Alsvinn (le rapide); ils sont nobles et beaux, et les dieux placèrent sous leurs garrots deux peaux remplies d'air destinées à les rafraîchir, ou, suivant une autre tradition ancienne, une substance réfrigérante en fer appelée *isarnkol*. Un bouclier du nom de Svalin (frais) se trouve devant le soleil, le dieu brillant. Les montagnes et l'océan brûleraient si ce bouclier venait à tomber. Maane fut chargé de guider la lune dans sa course et de régulariser son aspect croissant et décroissant.

Un géant, du nom de Norve, qui habitait dans Jotunheim,

1. Dans la langue norraine, comme aussi dans l'anglo-saxon, le soleil est du genre féminin et la lune du genre masculin.

avait une fille appelée Nuit (*Nótt*) : comme toutes celles de sa race, elle avait un teint sombre et basané. Elle fut d'abord mariée à un homme appelé Naglfare, dont elle eut un fils nommé Aud, puis à un autre homme appelé Annar, dont elle eut une fille appelée Terre (*jœrd*). Elle épousa finalement Delling (point du jour), de la race des Ases, et leur fils fut Jour (*dagr*), un enfant clair et beau comme son père. Le père de toutes choses donna à Nuit et à Jour deux chevaux et deux chars, et les plaça dans le ciel afin qu'ils pussent les conduire successivement l'un après l'autre autour du monde, chacun pendant vingt-quatre heures. Nuit chevauche la première avec son coursier Hrimfaxe (crinière de frimas), qui chaque matin, au terme de sa course, arrose la terre de l'écume de son mors. Le coursier conduit par Jour est appelé Skinfaxe (crinière brillante), et sa crinière fait briller tout le ciel et toute la terre. La Vieille Edda s'exprime ainsi, dans le chant de Vafthrudner :

Mundilfare est le nom de celui
Qui est le père de la lune
Et aussi du soleil :
Ils doivent chaque jour
Voyager autour du ciel,
Pour compter les années pour les hommes.

Dans le chant de Grimner :

Aarvak et Alsvinn
Ont pour mission
De se fatiguer à tirer le soleil :
Sous leurs épaules
Les nobles puissances, les dieux
Ont caché une fraîche substance en fer.

Svalin est le nom du bouclier
Qui se trouve devant le soleil,

L'éclatante divinité ;
Les rochers et l'océan, je pense,
Devraient brûler
S'il tombait de sa place.

Dans le chant de Vafthrudner :

Delling est le nom de celui
Qui est le père de Jour,
Mais Nuit fut née de Norve ;
Les puissances bienfaisantes créèrent
Les lunes croissante et décroissante
Afin que les hommes pussent compter les années.

On nomme Skinfaxe
Celui qui traîne le jour brillant
Au-dessus du genre humain ;
C'est le mieux connu des coursiers
Parmi les hommes ;
Sa crinière répand toujours de la lumière.

On appelle Hrimfaxe
Celui qui entraîne chaque nuit
Au-dessus des puissances bienfaisantes ;
De son mors il laisse tomber
Des gouttes chaque matin,
D'où provient la rosée dans les vallons.

Le soleil marche avec une telle rapidité, que c'est comme s'il craignait d'être poursuivi par quelqu'un acharné à sa destruction. Et il a raison, car celui qui le cherche n'est pas loin derrière lui, et il n'a pas d'autre moyen de salut que de courir en avant. Mais quel est celui qui lui cause cette anxiété? Il y a deux loups ; l'un, dont le nom est Skoll, poursuit le soleil, et c'est lui qu'il redoute, car un jour il l'atteindra et le dévorera. L'autre, dont le nom est Hate *Hrodvitneson,* court devant lui et poursuit avec la même

ardeur la lune, qui un jour sera atteinte par lui. D'où viennent ces loups? Réponse : Une géante habite un bois appelé Jarnved (bois de fer), situé à l'est de Midgard, et séjour d'une race de sorcières. Cette vieille furie est la mère de beaucoup de fils gigantesques, qui ont tous la forme de loups : deux d'entre eux sont Skol et Hate. Il en est un de cette race qui est le plus formidable de tous. Son nom est Maanagarm (avaleur de lune) : il est rempli du sang des hommes qui approchent de leur fin, il avalera la lune, et souillera de sang le ciel et la terre. C'est ce qui est dit dans la Voluspa, de la Vieille Edda :

A l'est dans le bois de fer
Est assise la vieille femme,
Et là elle met au monde
La féroce parenté de Fenrer.
Un de ceux-là, le plus puissant,
Le dévoreur de la lune,
Ayant la forme d'un démon,
Rempli du sang vif
Des morts et des mourants,
Rougit de sang rose
Les sièges des dieux élevés.
Alors l'éclat du soleil
De l'été sera assombri,
Et le temps deviendra inconstant.
Concevez-vous ceci ou non?

Les dieux établirent Soir et Minuit, Matin et Midi, Avant-Midi et Après-Midi, pour compter l'année. Il n'y avait que deux saisons, l'été et l'hiver : le printemps et l'automne doivent donc être compris dans ces deux saisons. Le père de l'Été est appelé Svasud (le doux) : c'est un être si aimable et si délicat, que ce qui est agréable est appelé d'après lui doux (*svâslegt*). Le père de l'Hiver a deux noms, Vindlone

et Vindsval (la fraicheur du vent); il est le fils de Vasud (qu apporte la neige), et, comme tous ceux de sa race, il a un haleine glacée et est d'un aspect farouche et lugubre.

D'où viennent les vents, qui sont si forts qu'ils remuer l'océan et soulèvent la flamme, et qui cependant son si aériens qu'aucun œil mortel ne peut les discerner Réponse : A l'extrémité nord du ciel trône un géant appel Hræsvelger (avaleur de cadavres), vêtu de plumes d'aigle Lorsqu'il étend ses ailes pour s'envoler, les vents s'élèver au-dessous de lui.

Quel est le sentier qui mène au ciel? Les dieux constru sirent un pont de la terre au ciel et l'appelèrent Bifrost (l chemin vibrant). Nous l'avons tous vu et l'appelons l'arc-er ciel. Il est de trois couleurs et est construit avec plus d'ai qu'aucun autre ouvrage. Mais si solide qu'il soit, il ser brisé en pièces lorsque les fils de Muspel chevaucheron sur lui après avoir traversé de grandes rivières. Il n'es rien dans la nature qui puisse espérer faire résistanc quand les fils de Muspel s'élanceront au grand comba Écoutons maintenant la Vieille Edda sur quelques-uns d ces sujets :

Dans le chant de Grimner :

Skol est le nom du loup
Qui chasse vers l'océan
La déesse à la belle face;
Un autre est appelé Hate :
Il est le fils de Hrodvitner :
Il devancera la brillante fille du ciel.

Dans la Voluspa :

Alors toutes les puissances
Allèrent à leurs sièges de jugement,

Les dieux tout-saints,
Et là ils tinrent conseil :
A la nuit et à la lune décroissante
Ils donnèrent des noms ;
Ils nommèrent le matin
Et le midi,
L'après-midi et le soir,
Pour compter les années.

Dans le chant de Vafthrudner :

Vindsval est le nom
De celui qui est le père de l'hiver,
Et Svasud le père de l'été :
Tous deux chaque année
Voyageront toujours,
Jusqu'à ce que leurs pouvoirs périssent.

Hræsvelger est le nom
De celui qui siège à l'extrémité du ciel ;
C'est un géant dans le plumage d'un aigle :
De ses ailes vient,
Dit-on, le vent
Qui passe sur tous les hommes.

Au sujet de Maane, il faut ajouter que la Nouvelle Edda ıs dit qu'un jour il ravit des enfants à la terre. Leurs noms ient Bil et Hjuke. Ils venaient de la source appelée Byrger portaient sur leurs épaules le seau appelé Sæger avec ɔieu appelé Simul. Le nom de leur père était Vidfin. Ces ants suivent la lune, comme on peut le voir de la terre.

Section VI. — L'Age d'or. L'origine des nains. La création du premier homme et de la première femme

Au commencement le père de toutes choses (Odin) nomma des gouvernants, les fit juges avec lui de la destinée des hommes et les chargea de régler le gouvernement de la céleste cité. Ils se réunirent à cet effet dans un lieu appelé Idavold (les plaines d'Ida), qui est le centre du divin séjour (Asgard, le séjour des Ases). Leur premier ouvrage fut l'édification d'une cour ou salle, où se trouvent douze sièges pour eux, outre le trône qui est occupé par le père de toutes choses. Cette salle est la plus vaste et la plus magnifique de l'univers : elle resplendit de tous côtés, tant à l'intérieur qu'au dehors, de l'or le plus fin. Son nom est Gladsheim (séjour de la joie). Ils érigèrent aussi une autre salle qui devait être le sanctuaire des déesses. C'est un bel édifice : on l'appelle Vingolf (plancher de l'ami). Ensuite ils construisirent une forge et la pourvurent de marteaux, de pinces et d'enclumes, à l'aide desquels ils fabriquèrent tous les autres instruments nécessaires pour travailler les métaux, la pierre et le bois, et ils composèrent une si grande quantité de métal appelé or, qu'ils en firent tout leur ameublement. Voilà pourquoi cet âge fut appelé l'Age d'or. Cet âge dura jusqu'à l'arrivée des femmes venues de Jotunheim, qui le corrompirent.

Alors les dieux assis sur leurs trônes distribuèrent la justice et rappelèrent comment les nains avaient été engendrés dans le moule de la terre, de même que les vers dans un corps mort. Les nains furent animés comme des magots dans la chair du vieux géant Ymer, mais par l'ordre des dieux ils reçurent la forme et l'intelligence des hommes;

leur séjour était, toutefois, dans la terre et les rochers. Quatre nains, Austre (Est), Vestre (Ouest), Nordre (Nord), et Sudre (Sud), furent désignés par les dieux pour supporter le ciel. De la race des nains les principaux sont Modsogner et Durin.

Il n'y avait pas encore d'êtres humains sur la terre; un jour que les fils de Bor (Odin, Hœner et Loder) se promenaient le long du rivage de la mer, ils trouvèrent deux arbres et en firent le premier couple humain (homme et femme). Odin leur donna la vie et l'esprit, Hœner la raison et le mouvement, et Loder le sang, l'ouïe, la vue et un beau teint. Ils appelèrent l'homme Ask et la femme Embla. Le couple nouvellement créé reçut des dieux Midgard comme séjour; et d'Ask et Embla est descendue toute la famille humaine. La Vieille Edda s'exprime ainsi, dans la Voluspa :

Les Ases se réunirent
Dans les plaines d'Ida;
Ils élevèrent leurs autels
Et bâtirent leurs temples;

Ils établirent des fournaises,
Forgèrent des objets précieux,
Mirent leur force à l'épreuve
De maintes façons
En faisant des pinces
Et confectionnant des outils.

Ils jouaient sur la verdure
De joyeuse humeur
Et ne connaissaient nullement
Le besoin de l'or,
Quand vinrent
Trois filles géantes
Très robustes
De Jotunheim.

Alors toutes les puissances
Allèrent au trône,
Les saints dieux,
Et tinrent conseil sur le point de savoir
Quel serait celui qui des nains
Façonnerait la race
Avec les os livides
Et le sang du géant.

Modsogner, chef
De la race des nains
Et Durin aussi,
Furent alors créés ;
Et de même que les hommes
Les nains dans la terre
Furent formés en nombre
Ainsi que Durin l'ordonna.

Alors sortirent
Des rangs
Puissants et beaux
Trois Ases,
Et ils trouvèrent sur la plage
Abandonnés
Ask et Embla[1],
Sans leur destinée.

Ils n'avaient pas encore
L'esprit ni l'âme
Ni le sang ni la beauté
Ni le beau teint.
Odin leur donna l'esprit,
Hœner leur donna l'âme,
Loder leur donna le sang
Et le beau teint.

1. *Frêne et orme* (Ash and Elm).

Section VII. — Les dieux et leurs demeures

Dans la vieille langue norraine un dieu est appelé *áss* (pl. *æsir*) et une déesse *ásynja*. Les dieux résident dans Asgard. Au milieu d'Asgard sont les plaines d'Ida (*Idavollr*, le lieu de réunion des dieux), et le haut siège d'Odin Hlidskjalf, d'où il contemple tous les mondes. Mais au-dessus du ciel des Ases sont des cieux plus hauts, et dans le ciel le plus haut se trouve l'impérissable palais au toit d'or Gimle, qui est plus brillant que le soleil.

Les dieux, à qui des honneurs divins doivent être rendus, sont au nombre de douze, et leurs noms sont Odin, Thor, Balder, Tyr, Brage, Heimdal, Hoder, Vidar, Vale, Uller, Forsete, Loke. Dans cette liste ne sont pas mentionnés Njord et Frey, car ils appartenaient originairement aux vans ou dieux de la mer et furent reçus parmi les Ases à la suite d'un traité en vertu duquel Njord fut donné en otage : Frey est son fils.

Nous trouvons que le nombre des déesses est de vingt-six : Vingolf est leur palais. Le palais d'Odin est le grand Valhal. Des lances en supportent le plafond ; des boucliers lui servent de toit, et des cottes de mailles en ornent les bancs. Odin appelle à Valhal et à Vingolf tous les hommes blessés par les armes ou tombés sur les champs de bataille. Voilà pourquoi il est appelé Valfœdr (père des tués), et ses hôtes sont appelés einherjes. Ils sont servis par les Walkyries.

La demeure de Thor est Thrudvang ou Thrudheim. Son palais est l'immense Bilskirner. Uller, fils de Thor, demeure dans Ydaler. Balder demeure dans Breidablik, où l'on ne *trouve rien d'impur*. Njord, l'un des vans, demeure

dans Noatun, près de la mer. Heimdal habite Himinbjorg, qui se trouve à l'endroit où le pont de Bifrost s'approche du ciel. Forsete a pour habitation Glitner, dont le toit d'argent repose sur des colonnes d'or. La principale déesse, Frigg, femme d'Odin, a son séjour dans Fensal, et Freyja, la déesse de l'amour, demeure dans Folkvang; son palais est Sessrymner. Saga habite dans le grand Sokvabek, sous les froides vagues; là elle boit chaque jour avec Odin dans des vases d'or.

Nous avons jusqu'ici mentionné les classes suivantes de divinités : géants, dieux, déesses, vans (divinités marines), et nains. En outre la Nouvelle Edda mentionne deux espèces de lutins : les lutins de la lumière et les lutins des ténèbres. Les lutins de la lumière habitent dans Alfheim (demeure des lutins), mais les lutins des ténèbres vivent sous la terre, et diffèrent des autres encore plus par leurs actions que par leur aspect. Les lutins de la lumière sont plus beaux que le soleil, mais les lutins des ténèbres sont plus noirs que la poix.

Nous avons ensuite une quantité d'esprits inférieurs, tels que les *trolles*, les *hulders,* les sorcières (*vœttr*), les *nisses,* les *necks,* etc., qui tous figurent dans la doctrine populaire norse; mais nous n'essaierons pas d'en donner dans cet ouvrage une description étendue.

SECTION VIII. — LES DIVISIONS DU MONDE

Neuf mondes sont mentionnés : Muspelheim, Asaheim, Ljosalfaheim, Vanaheim, Mannaheim, Jotunheim, Svartalfaheim, Helheim, Niflheim. Le plus élevé est Muspelheim, (le monde de feu), le royaume de Surt, et il paraît qu'on

croyait que Gimle (le ciel) était situé dans ses plus hautes régions. Le plus bas est Niflheim (le monde du brouillard), le royaume du froid et des ténèbres, au milieu duquel est la fontaine Hvergelmer, où habite le dragon Nidhug. Entre les deux est Mannaheim (le royaume de l'homme) ou Midgard, le disque rond de la terre, entouré par le grand océan. Les dieux donnèrent ce monde pour demeure à Ask et Embla, le premier couple humain, et à leurs descendants. Bien au-dessus de Mannaheim est Asaheim (le monde des dieux), formant une voûte au-dessus de la terre. Au milieu de ce monde est Idavold, le lieu de réunion des dieux, et ici aussi est le trône élevé d'Odin Hlidskjalf. Au delà de l'Océan est Jotunheim (le monde des géants). Ce monde est séparé d'Asaheim par la rivière Ifing, qui ne gèle jamais. Tout près au-dessus de la terre est Vanaheim (le monde des vans), et entre lui et Asaheim est Ljosalfaheim (le monde des lutins de la lumière). En descendant, nous arrivons d'abord au Svartalfaheim (le monde des lutins des ténèbres), au-dessous de Mannaheim, et entre Svartalfaheim et Niflheim nous avons Helheim (le monde des morts, l'enfer). Le chemin qui y menait des mondes supérieurs descendait par le nord à travers Jotunheim et franchissait le fleuve Gjol, dont le pont, appelé Gjallar, était recouvert d'une toiture d'or brillant.

CHAPITRE II

LA CONSERVATION

LE FRÊNE YGDRASIL. LA FONTAINE DE MIMER. LA FONTAINE D'URD. LES NORNES OU DESTINS

Ygdrasil est une des plus nobles conceptions qui soit jamais entrée dans aucun système de cosmogonie ou d'existence humaine. C'est en fait le grand arbre de vie, merveilleusement élaboré, et s'étendant sur tout le système de l'univers. Il fournit des corps au genre humain par ses branches; il étend ses racines à travers tous les mondes, et disperse dans les cieux ses bras qui donnent la vie. C'est par lui qu'est entretenue toute vie, même celle des serpents qui dévorent ses racines et cherchent à le détruire. Il a trois grandes racines distinctes. L'une d'elles s'étend vers les Ases, une autre vers les géants, à l'endroit même où était autrefois Ginungagap, et la troisième s'étend au-dessus de Niflheim : sous cette racine, qui est constamment rongée par le serpent Nidhug et toute sa race de reptiles, est la fontaine Hvergelmer. Sous la racine qui s'étend vers les géants est la fontaine de Mimer, dans laquelle se trouvent cachés l'esprit et la sagesse. Le propriétaire de cette fontaine est appelé Mimer. Il est plein de sagesse, parce qu'il boit les eaux de la fontaine chaque matin avec la corne Gjallar. Un jour Odin vint et demanda une gorgée de cette eau : il la reçut, mais il dut laisser un de ses yeux *en gage.* C'est ce qui est rappelé dans la Vieille Edda :

Je sais fort bien,
Grand Odin, où
Tu as perdu ton œil;
Dans le puits de Mimer,
La fontaine pure,
Mimer boit de l'hydromel
Nouveau chaque matin
Avec le gage d'Odin.
Concevez-vous ceci?

Sous la racine d'Ygdrasil qui s'étend vers les Ases dans le ciel, est la sainte fontaine Urdar. Ici les dieux siègent en jugement. Tous les jours ils re rendent à cheval en cet endroit en gravissant Bifrost (l'arc-en-ciel), qui est appelé le pont des dieux (ásbrú). Odin monte son cheval gris à huit pieds Sleipner, Heimdal monte Gulltoppr (sommet d'or). Les autres chevaux sont Glad (brillant), Gyller (doreur), Gler (éclatant), Skeidbrimer (pied rapide), Silfrintoppr (sommet d'argent), Siner (tendons), Gisl (rayon de soleil), Falhofner (pâle sabot), Letfet (pied léger). Il a été dit plus haut que les dieux dignes d'honneurs divins étaient au nombre de douze, et nous n'avons nommé ici que dix chevaux. Ceux de Balder et de Thor manquent. Le cheval de Balder fut brûlé avec le corps de son maître, et quant à Thor, il doit aller à pied. Il ne peut passer le pont des Ases, car le tonnerre qu'il personnifie le détruirait; voilà pourquoi il passe journellement à gué les rivières Kormt, Ormt et deux autres appelées Kerlaug, pour se rendre au conseil des dieux.

Les géants ne peuvent passer le pont des Ases, car le rouge qu'on y voit est du feu qui brûle, et les eaux du ciel mugissent autour de lui. S'il était facile à chacun d'y marcher, les géants escaladeraient le ciel par ce pont et réussiraient peut-être à apporter la ruine parmi les dieux.

A la fontaine Urdar habitent aussi trois filles appe-

lées Urd, Verdande et Skuld (Présent, Passé et Futur). Ces filles fixent la durée de la vie de tous les hommes et sont appelées Nornes. Elles gardent la fontaine, qui emprunte son nom à la partie principale et la plus haute de l'arbre, Urd (Fontaine Urdar). Outre celles-ci, il y a d'autres nornes, dont quelques-unes sont d'origine céleste, mais d'autres appartiennent aux races des lutins et des nains. Les nornes qui sont de bonne origine sont bonnes elles-mêmes, et dispensent de bonnes destinées. Les hommes à qui surviennent des infortunes doivent les attribuer aux mauvaises nornes. Voilà comment des hommes sont fortunés et riches, tandis que d'autres n'acquièrent ni richesses ni honneurs. Les uns vivent jusqu'à un âge avancé, d'autres sont moissonnés à la fleur de l'âge.

Il faut dire encore au sujet du frêne Ygdrasil que sur sa branche la plus élevée siège un aigle qui connaît beaucoup de choses, et entre les yeux de l'aigle siège un faucon du nom de Vedfolner. Un écureuil, dont le nom est Ratatosk, court du haut en bas de l'arbre et cherche à provoquer une lutte entre l'aigle et le serpent Nidhug. Quatre poulains courent au-dessous de ses branches et se nourrissent de ses bourgeons. Ils se nomment Daain, Dvalin, Duneyr et Durathror. Mais il y a tant de serpents avec Nidhug dans la fontaine Hvergelmer, qu'aucune langue ne pourrait les compter. La Vieille Edda s'exprime ainsi :

L'arbre Ygdrasil
Porte un plus rude fardeau
Que ne peuvent se l'imaginer les hommes.
En haut les poulains le mordent,
Sur ses flancs l'âge le pourrit,
Nidhug le ronge au-dessous.

Plus de serpents sont couchés
Sous le frêne Ygdrasil

Que ne le croient les sots;
Goin et Moin,
Les fils de Grafvitner,
Graabak et Grafvollud
Ofner et Svafner,
Doivent pour toujours, il me semble,
Ronger les racines de cet arbre.

Les nornes, qui habitent près de la fontaine Urdar, tirent chaque jour de l'eau de cette fontaine : avec cette eau et avec la boue qui se trouve autour de la fontaine elles arrosent le frêne, afin que les branches puissent continuer à verdir et ne point pourrir ni dépérir. Cette eau est si sainte que tout ce qui est déposé dans la source devient aussi blanc que la membrane de l'intérieur d'une coque d'œuf. Ainsi parle la vieille Edda :

Je connais un frêne
Nommé Ygdrasil,
Un arbre magnifique arrosé
De l'eau la plus pure;
De là viennent les gouttes de rosée
Qui tombent dans les vallées :
Toujours en fleur il se dresse
Au-dessus de la fontaine Urdar.

Les hommes appellent miel la rosée qui tombe de l'arbre sur la terre, et elle est la nourriture des abeilles. Finalement, deux cygnes nagent dans la fontaine Urdar, et ils sont les parents de la race des cygnes. Ainsi toutes les tribus de la nature se partagent l'arbre universel.

CHAPITRE III

REMARQUES EXÉGÉTIQUES SUR LA CRÉATION ET LA CONSERVATION DU MONDE

Dans la mythologie norse comme dans toutes les mythologies, le commencement de la création est une cosmogonie présentant beaucoup de questions difficiles à résoudre. Le désir naturel de connaître demande quelle est l'origine de toutes choses; et comme le commencement reste toujours iuexplicable, l'esprit essaie de se satisfaire en pénétrant aussi loin que possible dans les formes premières de la matière et les moyens de soutenir la vie. Nous suivons le développement de l'arbre en rétrogradant jusqu'à la semence, puis jusqu'à l'embryon de la semence, mais cependant nous sommes incapables d'expliquer comment un chêne en miniature peut exister dans ce qui est à peine plus qu'un point dans le gland. Nous inspectons même le premier développement de la plante à l'aide du microscope, mais nous acquérons la connaissance non pas de la force, mais seulement de ses manifestations ou phénomènes. Telle fut aussi l'expérience de nos ancêtres lorsqu'ils recherchèrent l'origine de ce monde. Ils avaient le même désir de connaître, mais n'étaient pas aussi bien pourvus de moyens de découverte, ne possédant pas comme nous des instruments microscopiques, télescopiques et d'analyse spectrale.

Le premier effort de l'homme spéculatif est de résoudre le mystère de l'existence. La première question est : Comment ce monde a-t-il commencé d'être? Qu'y avait-il au commencement, ou qu'y avait-il avant qu'il y eût rien?

Dans la mythologie grecque, bien des formes paraissent surgir de la nuit qui semble les envelopper toutes. Dans la mythologie scandinave, la *négative* est la première conception, une *conditio sine qua non*, l'espace, pourrions-nous dire, que nous devons concevoir comme existant avant que nous puissions rien concevoir comme existant en lui. Nos ancêtres n'imaginaient dans le commencement qu'un abîme béant dans lequel il n'y avait absolument rien. Ils disaient d'une façon assez étonnante qu'un côté de cet immense gouffre s'étendait vers le nord et l'autre vers le sud, comme s'il pouvait y avoir rien de semblable au nord et au sud avant la création du monde. Le côté du nord était froid, celui du sud était chaud; et ainsi nous trouvons, en y regardant de plus près, que ce rien était pourtant quelque chose qui contenait en soi des forces opposées, froid et chaleur, force de contraction et force d'expansion, mais ces forces étaient encore dans un état d'absolue inertie. Il en était de même du chaos des Grecs :

> ...... *Rudis indigestaque moles,*
> *Nec quidquam nisi pondus iners, congestaque eodem*
> *Non bene junctarum discordia semina rerum.*

Nous ne pouvons concevoir comment un corps contenant deux forces peut être un *pondus iners*, car toute force est infinie et ne peut se reposer, à moins qu'elle ne soit emprisonnée par sa force opposée, et en ce cas il y a lutte. L'idée norse est, philosophiquement parlant, plus correcte. Ici les forces opposées sont séparées par un abîme, et comme elles ne peuvent pénétrer l'espace vide, elles demeurent inertes.

Il a déjà été dit que les Norsemen croyaient en un dieu grand et tout-puissant, qui était plus grand qu'Odin. Ce dieu apparaît dans la création du monde, où il envoie les

chaudes bouffées de Muspelheim et donne la vie aux gouttes fondues des frimas. Il apparaîtra aussi comme le dieu juste et puissant qui doit régner avec Balder sur la terre régénérée. Il est le véritable père de toutes choses.

Quand surgit la pensée de rechercher l'origine du monde, une question en suggéra naturellement une autre, de la manière suivante :

Question : Qu'est-ce qui a produit le monde ?
Réponse : Le géant Ymer.
Question : Mais de quoi vivait le géant Ymer ?
Réponse : Du lait d'une vache.
Question : De quoi vivait la vache?
Réponse : De sel.
Question : D'où venait le sel ?
Réponse : Des frimas.
Question : D'où venaient les frimas ?
Réponse : Des fleuves glacés.
Question : D'où venait le froid ?
Réponse : De Niflheim.
Question : Mais qu'est-ce qui donnait la vie aux frimas ?
Réponse : La chaleur.
Question : D'où venait la chaleur ?
Réponse : De celui qui l'envoyait.

Ici l'enquête ne pouvait aller plus loin. Ce procédé conduisait l'interrogateur au dieu qu'il n'osait pas nommer, l'auteur et le maître de toutes choses. Ce dieu inconnu n'apparaît ainsi qu'avant la création et après la chute du monde. Il n'est pas un dieu du temps, mais de l'éternité. Il est d'éternité à éternité.

La Vieille Edda appelle Ymer, Aurgelmer, père de Thrudgelmer et grand-père de Bergelmer (Berggelmer). Les *premières syllabes* de ces mots expriment le durcissement

graduel de la matière, d'abord *aur* (argile molle), puis *thrud* (argile comprimée), et enfin *berg* (roc). Ymer, c'est-à-dire la première masse chaotique du monde, est produit par l'union du froid et du feu. La froide matière morte est vivifiée et transformée par la chaleur en un énorme géant informe, qui doit être tué ; c'est-à-dire, que la matière imparfaite devait être brisée en pièces avant qu'elle pût être remodelée en les formes variées que la nature a assumées depuis. Cette masse vivante, Ymer, produit beaucoup d'êtres semblables à lui-même, froids comme la glace, pareils à la pierre, des géants de glace informes et des montagnes gigantesques (icebergs et montagnes). Dans ces formes, le mal est encore prédominant. Tous sont alliés au monde du froid et des ténèbres. C'est seulement la vie du monde inférieur, physique, qui les anime.

Mais un être meilleur, quoique de nature animale, — la vache Audhumbla — naquit de la vapeur congelée, c'était la nourrice d'Ymer. Cette force nourrit le monde chaotique et en même temps produit par son action purifiante — en léchant les frimas — une vie spirituelle plus élevée : cette vie se développe en plusieurs anneaux — en passant par Bure, celui qui porte (le père), et Bor, celui qui est né (le fils) — jusqu'à ce qu'elle ait conquis un pouvoir suffisant pour triompher de la matière chaotique, — pour tuer Ymer et sa progéniture. Ce pouvoir conquérant est la divinité elle-même, qui apparaît sous la forme d'une trinité comme une puissance créatrice — esprit, volonté et sainteté dans les frères Odin, Vile et Ve. L'esprit vivifie, la volonté dispose, et la sainteté bannit l'impureté et le mal. Ce n'est toutefois que dans la création du monde que ces trois frères sont représentés comme coopérateurs. Vile et Ve ne sont plus mentionnés une seconde fois dans toute la mythologie. Ils se fusionnent dans Odin, l'esprit du monde qui em-

brasse et envahit tout, qui est l'essence du monde, le dieu tout-puissant.

Cette idée d'une trinité apparaît deux fois de plus dans la mythologie scandinave. Dans le Gylfaginning de la nouvelle Edda, Ganglere voit trois trônes, élevés l'un au-dessus de l'autre, et un homme assis sur chacun d'eux. Comme il demandait quels pouvaient être les noms de ces seigneurs, son guide répondit : Celui qui est assis sur le trône le plus bas est un roi, et son nom est Haar (le grand ou le sublime) ; le second est Jafnhaar (également sublime) ; mais celui qui est assis sur le trône le plus élevé est appelé Thride (le troisième). Dans la création de l'homme, la divinité apparaît donc sous la forme d'une trinité. Les trois dieux, Odin, Hœner et Loder, créent le premier couple humain, et chacun lui fait un don correspondant à sa propre nature. Odin (*œnd*, esprit) leur donne l'esprit, la vie spirituelle ; il est lui-même l'esprit du monde, dont l'homme est un reflet. Hœner (lumière) illumine l'âme de l'intelligence (*ódr*). Loder (feu, all. *lodern*, flamber), leur donne le sang chaud et le teint rouge, en même temps que l'ardente subtilité des sens. Il est évident que les frères d'Odin sont en ces occasions de simples émanations de son être ; ils procèdent de lui, et ne représentent que les différentes phases du même pouvoir divin. Loder est probablement la même personne qui, par la suite, apparaît comme une divinité indépendante sous le nom de Loke. Lorsqu'il était uni à Odin dans la trinité, il envoya une paisible, douce et invisible flamme de lumière dans les veines d'Ask et d'Embla, c'est-à-dire du genre humain. Ensuite, prenant le nom de Loke, il devient le feu consumant de la terre. Loder produit et développe la vie ; Loke corrompt et détruit la vie.

Par la création, les éléments sont séparés. Le corps d'Ymer *est partagé;* la vie organique commence. Mais les pouvoirs

chaotiques, quoique conquis, ne sont pas détruits; un géant se sauve dans son arche avec sa famille, et c'est d'eux que provient une nouvelle race de géants. Les influences troublantes et mortelles sont perceptibles partout dans la nature, et ces influences sont représentées par les dispositions hostiles des géants à l'égard des ases et par leurs luttes en vue de détruire l'œuvre de ces derniers. Les géants ont été forcés de fuir jusqu'à Jotunheim, jusqu'à Utgard, jusqu'aux plus lointains déserts par delà la mer; mais cependant ils parviennent à pénétrer dans Midgard, le séjour de l'homme, et ici ils habitent dans les âpres montagnes, dans les jokuls recouverts de glace et dans les déserts stériles, en un mot partout où règne quelque aridité. Leur action est perceptible dans les tempêtes dévastatrices causées par les coups de vent de Hræsvelger, l'aigle géant du Nord; on la ressent dans le froid de l'hiver, la neige et la glace, et dans tous les pouvoirs de la nature qui sont hostiles à la fertilité et à la vie.

L'âge d'or des dieux, quand
Sur la verdure ils jouaient
De joyeuse humeur
Et qu'ils ne connaissaient point
Le besoin d'or,
Jusqu'à ce que vinrent
Trois filles géantes
De Jotunheim,

représente l'âge d'or de l'enfant et l'enfance de la race humaine. La vie des dieux dans ses différentes phases de développement ressemble à la vie des hommes. L'enfance est innocente et heureuse, l'âge viril amène avec lui les soucis et les troubles. Les dieux étaient heureux et jouaient sur l'herbe aussi longtemps que leur développement n'avait pas encore pris une direction décidée; mais cette absence de

soucis finit lorsqu'ils eurent à créer les nains et les hommes, et dès lors ils durent entretenir et protéger tout un monde plein de troubles et d'inquiétudes, — exactement comme l'âge d'or finit pour l'enfant lorsqu'il aborde l'activité de la vie et pour la race lorsqu'elle aborde les multiples soucis et complications d'une société organisée. Les dieux jouaient avec des morceaux d'or. L'or pur symbolise l'innocence. Ces morceaux d'or (*gullnar tœflur*) furent perdus, mais furent retrouvés dans l'herbe verte de la terre régénérée.

De ce qui précède, il découle clairement que les trois filles géantes qui vinrent de Jotunheim et mirent fin à l'âge d'or, doivent être les nornes, l'envahissante nécessité qui fait passer l'enfant à la virilité. Il ne s'ensuit donc pas que ces filles étaient des géantes, car les dieux eux-mêmes *descendaient* des géants. Les nornes n'introduisirent pas non plus le mal dans le monde, mais elles marquèrent pour les dieux une carrière qui ne pouvait être changée. Et immédiatement après l'apparition des filles de Jotunheim, les dieux durent créer l'homme, dont ces mêmes nornes devaient plus tard déterminer le sort.

Les dieux ne créèrent pas les nains, mais décidèrent seulement qu'ils devaient avoir la forme et l'intelligence des hommes.

L'homme fut fait d'arbres — du frêne et de l'orme. Il y a quelque chose de gracieux dans cette idée. La conception norse est certainement d'un ordre plus élevé que les autres conceptions mythologiques sur l'origine de l'homme. Considérer l'homme comme fait d'arbres qui, en s'élevant de la terre vers le ciel, montrent une attraction inconsciente vers ce qui est divin, c'est là une idée plus naturelle et plus noble que celle des Grecs, qui tirent l'homme de froide argile et *de pierres* dures. Nous confessons que la fable norse rap*pelle celle des* Grecs, et que la fable grecque rappelle celle

des norses; mais il peut y avoir pour cela une bonne raison. La plastique grecque regardait l'homme comme une statue, qui était généralement formée d'argile et de pierres, mais à laquelle une divine étincelle d'art donnait la vie. Les Norsemen ne connaissaient pas les arts plastiques et devaient par conséquent consulter pour leurs symboles la nature et non l'art. La manière dont Odin souffle dans les arbres l'esprit et la vie nous rappelle forcément le récit mosaïque. Il est intéressant d'étudier les différentes théories mythologiques relatives à l'origine de l'homme.

Les habitants du Thibet ont une théorie qui certainement est intéressante pour les partisans de Darwin. Au Thibet les trois dieux se consultèrent sur le point de savoir comment le Thibet pourrait être peuplé. Le premier montra dans un discours que la propagation de la race humaine ne pourrait être assurée si l'un d'eux ne se changeait en singe. C'est ce que fit le dernier des trois dieux, et la déesse Kadroma fut persuadée de se changer en un singe femelle. Le plan réussit, et ils ont laissé une nombreuse progéniture[1].

Différentes classes d'êtres sont mentionnées dans la mythologie. La vie est un conflit entre ces êtres, car la nature spirituelle cherche partout à pénétrer et gouverner la nature physique; mais partout aussi elle rencontre résistance. Les ases gouvernent le ciel et la terre et s'unissent avec les vans, les divinités de l'eau. Les géants font la guerre aux ases et aux vans. Les lutins appartiennent proprement aux ases, tandis que les nains sont alliés de plus près avec les géants, mais ils servent les ases. La lutte la plus décidée règne donc entre les ases et les géants.

Le caractère spirituel et physique des géants est claire-

1. Wagner, p. 192.

ment montré dans les mythes. Ils constituent une race par eux-mêmes, divisée en différents groupes, mais ils ont un roi ou maître commun. Leurs corps sont d'une grandeur surhumaine : ils ont plusieurs mains et plusieurs têtes. Sterkodder avait six bras; Hymer avait plusieurs têtes, et elles étaient aussi dures que des pierres; le front de Hrungner était plus dur qu'une chaudière. Les géantes sont ou horriblement laides ou délicieusement belles. Comme les enfants des ténèbres, les géants préfèrent sortir pendant la nuit. La lumière du soleil, et spécialement les éclairs, les terrifient. Sur terre et sur mer, ils habitent de vastes grottes, des rochers et des montagnes. Leur nature même est intimement liée aux pierres et aux montagnes. Quand Brynhild conduisait un chariot sur le chemin de l'enfer, et qu'elle passa par un lieu où demeurait un géant, la géante dit :

Tu ne peux
Traverser
Mon séjour
Supporté par des pierres.

Les armes des géants, comme le montreront les mythes suivants, étaient des pierres et des rochers; ils avaient des piques et des boucliers de pierre. Les armes de Hrungner étaient des cailloux. Les géants avaient aussi des animaux domestiques. Le géant Thrym était assis sur un tertre dressant des bandes pour ses lévriers et caressant les crinières de ses chevaux. Il avait des vaches à cornes d'or et des bœufs tout noirs. Ils possèdent une foule de richesses et de trésors.

Le géant est vieux, fort et puissant, très savant et sage, mais aussi sévère, fier et vantard. La géante est violente, passionnée et impertinente. Dans leur repos oisif, les géants sont d'un bon naturel; ils peuvent être aussi heureux que *des enfants;* mais on ne doit pas les contrarier.

Les géants représentent les forces sauvages, perturbatrices, chaotiques, dans la nature; les dieux bienfaisants peuvent les soumettre ou les contrôler de deux façons : ou bien en les tuant et en employant leurs restes à développer la fécondité de la terre, ou bien en s'unissant avec eux, en d'autres termes, en les épousant. Ceci forme le sujet d'un grand nombre de mythes qui ne demandent pas de plus amples explications, si nous nous sommes fait des géants une correcte conception générale. Odin tue Sokmimer, le destructif maelstrom de l'océan. Thor dompte Hrungner, la montagne stérile. Odin épouse Gunlad, Njord épouse Skade, Frey épouse Gerd, etc.

Quand la mythologie odinique fut remplacée par la religion chrétienne, elle laissa une nombreuse progéniture de lutins, de trolls (nains), de sirènes, de princes, de princesses, etc., et tout cela vit encore dans les souvenirs et les traditions de la Scandinavie. On peut dire que c'est là la mythologie féerique de ces contrées. Nous donnerons une courte esquisse de ces objets de la croyance populaire, principalement d'après l'excellent ouvrage de Thomas Keightley. Il est nécessaire d'en avoir une connaissance générale pour apprécier la riche littérature populaire du Norseland.

Les lutins conservent encore leur distinction en *blancs* et *noirs*. Les blancs ou bons lutins habitent dans les airs, dansent sur l'herbe, ou résident sur les feuilles des arbres ; les noirs ou méchants lutins sont regardés comme un peuple souterrain : ils infligent fréquemment au genre humain des maladies ou des blessures pour lesquelles il y a une espèce particulière de docteurs et de doctoresses dans beaucoup de parties de la Scandinavie. Les lutins passent pour avoir leurs rois et pour célébrer leurs mariages et leurs banquets, exactement de la même façon que les habitants de la terre.

Il y a parmi eux une intéressante classe intermédiaire appelée dans les traditions populaires peuple de montagne (*haugafolk*) : ils passent pour habiter dans des grottes et des petites collines. Lorsqu'ils se montrent, ils ont une jolie forme humaine. Le peuple semble leur attribuer un profond sentiment de mélancolie, comme si leur espérance de salut était à demi éteinte. On peut entendre quelquefois dans les nuits d'été leurs doux chants s'élever de leurs collines, lorsqu'on se tient en repos et qu'on écoute, ou, comme il est dit dans les ballades, lorsqu'on applique l'oreille sur la colline des lutins ; mais nul ne doit avoir la cruauté de détruire leurs espérances de salut, car alors la vive musique se changera en pleurs et lamentations. Ordinairement les Norsemen appellent les lutins *hulder* ou *huldrefolk*, et leur musique *huldreslaat* : cette musique est dans le ton mineur, et d'un son triste et lugubre. Les violonistes norses la jouent quelquefois : ils pensent l'avoir apprise en écoutant le peuple souterrain dans les collines et les rochers. Il y a aussi un air appelé l'air du roi des lutins : plusieurs bons violonistes le connaissent fort bien, mais ne s'aventurent jamais à le jouer, car dès qu'ils le commencent, jeunes et vieux, et même les objets inanimés, sont forcés de danser, et le musicien ne peut s'arrêter que s'il joue l'air à rebours, ou si quelqu'un vient par derrière couper les cordes de son violon. Ole Bull et Thorgeir Andunson, ont, suivant la croyance populaire, appris à jouer du violon chez les habitants des montagnes. Les petits lutins souterrains, qui passent pour habiter sous les maisons des hommes, sont décrits comme folâtres et malfaisants, et imitant toutes les actions humaines. On dit qu'ils aiment la propreté dans les maisons, et qu'ils récompensent les serviteurs qui sont nets et propres.

Les nains sont devenues trolls. Ils ne sont pas regardés *généralement* comme malins. Ils passent pour habiter dans

les collines, les monts et les montagnes, tantôt en familles isolées, tantôt en sociétés. Ils figurent largement dans les traditions populaires. Ils passent pour extrêmement riches, car lorsque dans les grandes occasions de festivités ils élèvent leurs collines sur des colonnes rouges, les gens qui ont eu la chance de passer près d'eux les ont vus défonçant de grands coffres remplis d'argent, dont ils ouvraient et fermaient les couvercles. Leurs demeures sont pleines de magnificence à l'intérieur : elles sont décorées d'or et de cristal. Ils sont obligeants et bons voisins, prêtent et empruntent librement et entretiennent des rapports amicaux avec le genre humain. Mais ils ont une triste propension à voler non seulement des provisions, mais aussi des femmes et des enfants. Les trolls ont une grande aversion pour le bruit, probablement parce qu'ils se ressouviennent du temps où Thor lançait sur eux son marteau, ce qui indiquerait que les géants sont leurs véritables ancêtres. Les cloches qu'on a suspendues dans les églises les ont, pour cette raison, chassés presque tous du pays.

Le nisse est le kobold germain et le brownie écossais. Il semble être de la famille des nains, car il leur ressemble en apparence et a, comme eux, beaucoup d'argent et de l'aversion pour le bruit et le tumulte. Il est de la taille d'un enfant, mais il a la figure d'un vieillard. Il est habituellement vêtu de gris et coiffé d'un chapeau ponctué de rouge, mais à la Saint-Michel il porte un chapeau rond comme ceux des paysans. Une ferme ne prospère point, à moins qu'il ne s'y trouve un nisse, et il est bon que les filles et les garçons soient en faveur auprès de lui. Ils iront au lit sans se préoccuper de leur ouvrage : le lendemain matin, les filles trouveront la cuisine balayée et l'eau apportée, et les hommes trouveront les chevaux à l'écurie bien nettoyés et étrillés, et peut-être une provision de blé de la grange du

voisin. Mais il les punit pour la moindre irrégularité.

Le neck est l'esprit de la rivière. On le représente tantôt assis à la surface de l'eau pendant les nuits d'été, comme un joli petit garçon avec une chevelure d'or pendant en boucles et un chapeau rouge sur la tête ; tantôt assis au bord de l'eau comme un beau jeune homme dont le corps se termine en cheval ; tantôt comme un vieillard avec une longue barbe qui plonge dans l'eau lorsqu'il est assis sur les rochers. Le neck est très sévère envers une fille altière qui répond mal à l'amour de son prétendant ; mais s'il s'éprend lui-même d'une fille du genre humain, il est le soupirant le plus aimable et le plus attentif qu'il y ait au monde. Le neck est aussi un grand musicien ; il s'asseoit au bord de l'eau et joue sur sa harpe d'or, dont l'harmonie agit sur toute la nature. Pour apprendre de lui la musique, on doit lui donner un agneau d'or et aussi lui promettre la résurrection et la rédemption.

Le stromkarl, appelé en Norwège *grim* ou *fosse grim*, est un génie musical comme le neck. Celui qui a reçu de lui des leçons peut jouer d'une façon si remarquable, que les arbres dansent et que les cascades s'arrêtent à sa musique.

L'enchanteur est décrit comme ayant une belle forme, avec une chevelure et une barbe vertes ou noires. Il habite soit au fond de la mer, soit dans les rochers près des rivages maritimes, et on le regarde comme un être bon et bienfaisant.

La sirène (*haffrue*) est représentée dans les traditions populaires tantôt comme bonne, tantôt comme méchante et perfide. Son extérieur est beau. Les pêcheurs l'aperçoivent parfois dans le brillant soleil d'été, quand un léger brouillard plane sur la mer : assise à la surface des eaux, elle *peigne sa longue* chevelure d'or avec un peigne d'or, ou

bien elle mène paître ses bestiaux blancs comme la neige sur les rivages des petites îles. D'autres fois, transie et tremblante du froid de la nuit, elle vient sous les traits d'une belle fille auprès des feux allumés par les pêcheurs, espérant les séduire et conquérir ainsi leur amour. Son apparition pronostique aux pêcheurs à la fois la tempête et le mauvais succès dans leur pêche. Les gens qui se sont noyés, et dont les corps ne sont pas retrouvés, passent pour avoir été emportés dans les demeures des sirènes.

C'est chez le peuple du Nord une opinion répandue que tous ces divers êtres furent autrefois vaincus dans une lutte avec les puissances supérieures, et condamnés à rester jusqu'au jour du jugement dans des séjours qui leur furent assignés. Les rochers furent donnés aux nains; les bocages et les arbres en feuilles aux lutins; les grottes et les cavernes aux peuples des montagnes; la mer, les lacs et les rivières aux enchanteurs, et les petites forces (cascades) aux fossegrims. Les prêtres catholiques, aussi bien que les prêtres protestants, ont essayé de détourner de ces êtres l'esprit du peuple, mais en vain. Ils vivent encore, et leurs étranges caractères remplissent les récits populaires et les contes féeriques, et ils peuvent fournir au peintre et au sculpteur une série de sujets sans pareils. Ces histoires se prêtent admirablement à l'ornement de notre poésie épique et dramatique et de nos romans historiques. Mais elles doivent d'abord être complètement comprises non seulement par le poète, mais aussi par son lecteur. Thomas Keightley, dont nous avons présenté un court extrait, nous a donné un excellent ouvrage en anglais sur la mythologie féerique gothique, et nous recommandons à nos lecteurs de lire son ouvrage avec celui du Dr Dasent, *Tales from the Fjeld.* Nous avons à présenter la mythologie originelle, et non celle qu'elle a enfantée.

Ygdrasil est un mythe tout à fait sublime et achevé. C'est un symbole réunissant tous les éléments de la mythologie en un système poétique. L'arbre symbolise tout l'univers, et y étend ses racines et ses branches. Ses racines sont rongées par des serpents, et des poulains mordent ses branches, mais l'arbre immortel reste pourtant debout et fleurit d'âge en âge. Toute l'expérience que les Norsemen avaient de la vie est ici représentée dans un tableau dont la beauté et la profondeur de pensée n'ont rien de comparable dans les autres systèmes de mythologie. Thomas Carlyle dit : J'aime aussi cette représentation qu'ils (les Norsemen) ont de l'arbre Ygdrasil : toute vie est figurée par eux sous la forme d'un arbre. Ygdrasil, le frêne de l'existence, plonge profondément ses racines dans le royaume de *Hela* ou de la Mort ; son tronc atteint les hauteurs du ciel, et étend ses branches sur tout l'univers. C'est l'arbre de l'Existence. A son pied, dans le royaume de la Mort, se trouvent trois *Nornes* (destins), — le Passé, le Présent, l'Avenir, — arrosant ses racines avec l'eau de la fontaine sacrée. Ses branches, avec leurs bourgeonnements et leurs chutes de feuilles — événements, souffrances, actions, catastrophes, — s'étendent à travers tous les pays et tous les temps. Chacune de ses feuilles n'est-elle pas une biographie, chacune de ses fibres un acte ou une parole? Ses branches sont les histoires des nations ; son bruissement est la rumeur de l'existence humaine. Tandis qu'il croît, le souffle de la passion humaine bruisse à travers lui ; ou bien c'est le ballottement de la tempête, le vent qui hurle en lui comme la voix de tous les dieux. C'est Ygdrasil, l'arbre de l'Existence. C'est le passé, le présent et l'avenir ; ce qui a été fait, ce qui se fait, ce qui se fera ; l'infinie conjugaison du verbe *faire*. Si je songe comment *circulent les* choses humaines, chacune en communion

inextricable avec toutes, comment le mot que je prononce aujourd'hui est emprunté non pas seulement au maeso-gothique, mais à tous les hommes depuis que le premier homme se mit à parler, — je ne trouve point de similitude plus vraie que celle d'un arbre. Belle absolument, belle et grande. La machine de l'univers!

Le nom Ygdrasil est dérivé du nom d'Odin, *Yggr* (le profond penseur), et *drasill* (porteur, cheval). Ygdrasil signifie donc le *Porteur de Dieu*, et cette phrase trouve une explication littérale lorsque Odin passe neuf nuits sur cet arbre avant de découvrir les runes. La Vieille Edda s'exprime ainsi :

Je sais que j'ai passé
Neuf nuits entières
Et que j'ai offert à Odin
Sur cet arbre
Ce qui surgit d'une racine.
Sur un arbre croissant sur un rocher exposé au vent,
Je me suis blessé avec une lance,
Moi-même envers moi-même,
Ce que nul ne sait.

Toutes les espèces de la nature se partagent l'arbre universel, depuis l'aigle qui siège sur la dernière branche jusqu'aux différentes phases de la vie animale ; le faucon dans les couches inférieures de l'air, l'écureuil qui court activement dans les branches, les poulains près de la fontaine, les serpents au-dessous de la surface terrestre.

Le caractère particulier de ce mythe est sa brièveté expressive. Combien le spectacle d'un grand arbre est beau! Ses branches qui s'étendent au loin, sa tige couverte de mousse, ses profondes racines nous rappellent l'infinité du temps : il a vu s'écouler les siècles avant que nous ne fussions nés.

Le soir, quand notre travail du jour est terminé, nous nous couchons sous son large ombrage et songeons au repos qui nous attend lorsque toutes nos peines seront terminées. Ses feuilles bruissent sous la brise et à la lueur du soleil; elles nous disent ce qui se passe au-dessus de cette triste terre. Mais l'arbre n'est pas tout le symbole; il est lié aux grandes eaux, à la claire fontaine, aux ondes blanches comme l'œuf, et aux fleuves turbulents qui coulent dans les entrailles de la terre. Tandis que la calme fermeté de l'arbre et le bruit monotone du vent à travers ses feuilles invitent l'esprit au repos, l'incessante activité des différentes espèces d'animaux qui se nourrissent de ses racines et de ses branches nous rappelle la nature, qui jamais n'est au repos et jamais n'est fatiguée. L'arbre soupire et mugit sous son fardeau; les animaux se remuent en lui et autour de lui; chaque espèce d'animaux a sa place et sa destination; l'aigle aux larges ailes s'élève sur sa cime; le serpent rampe dans les profondeurs; le cygne nage dans la fontaine; et tandis que toutes les espèces de la vie animée sont activement engagées, les gouttes de rosée tombent pour rafraîchir la terre et le cœur de l'homme. Ce n'est pas tout. Il est quelqu'un qui a planté l'arbre, et il en est plusieurs qui le veillent et en ont soin; des êtres plus élevés le protègent. Dieux et hommes, tout ce qui possède vie et conscience, a sa demeure dans cet arbre et son travail à accomplir. Les nornes l'arrosent constamment avec l'eau de la fontaine Urdar; les lutins voltigent autour de lui; Heimdal suspend au-dessous de lui son arche tricolore; la gloire de Balder brille sur lui; Mimer lève sa tête dans la distance, et le pâle Hel veille sur les ombres des hommes qui ont quitté cette terre et qui voyagent à travers les neuf mondes sur Gjallarbro pour obtenir leur récompense finale. Le tableau est si grandiose, qu'il ne faut rien moins qu'une

âme infinie pour le comprendre ; nul pinceau ne peut le peindre, nulle couleur ne peut le représenter. Rien n'est tranquille, rien n'est au repos ; tout est activité. C'est le monde entier, et il ne peut être compris que par l'esprit de l'homme, par l'âme du poète, et être symbolisé par le flux incessant du langage. Ce n'est pas un thème pour le peintre et le sculpteur, mais pour le poète. Ygdrasil est l'arbre d'expérience de la race gothique. C'est le symbole de la grande race, issue originairement de la même racine, mais divisée en plusieurs branches, Norsemen, Anglais, Américains, etc. Il a trois racines, et l'expérience a appris aux Goths qu'il n'y a en réalité que trois sortes de gens dans le monde : ceux qui travaillent énergiquement dans des vues nobles et éternelles, et leur racine est dans Asaheim ; ceux qui travaillent avec une égale énergie, mais pour des fins mauvaises et temporaires, et leur racine est dans Jotunheim ; et ceux qui se distinguent seulement par la paresse et l'impuissance, et leur racine est dans Niflheim, avec la déesse Hel ou la mort, dans Hvergelmer, où le serpent Nidhug et toute sa rampante progéniture rongent leurs vies. C'est ainsi que la race gothique se reflète dans Ygdrasil, et si nos poètes veulent l'étudier, ils trouveront que ce mythe grandiose est lui-même une racine dans la fontaine Urdar : de lui peut surgir un Ygdrasil de poésie étendant de longues branches à travers le monde poétique et charmant les nations de la terre.

Au-dessous de cette racine d'Ygdrasil, qui s'étend jusqu'à Jotunheim, il y a une fontaine appelée, d'après son gardien, *Fontaine de Mimer*, où sont cachées la sagesse et la science. Le nom *Mimer* signifie la *connaissance*. Les géants, étant plus vieux que les ases, voyaient plus profondément que ces derniers dans les ténèbres du passé. Ils avaient été témoins de la naissance des dieux et du com-

mencement du monde, et ils prévoyaient leur chute. Les dieux devaient aller à eux pour connaître ce double événement, et cette idée est exprimée très énergiquement dans la Vœluspâ, le premier chant de la Vieille Edda, où une vala, ou prophétesse, de Jotunheim, est représentée surgissant de l'abîme et dévoilant le passé et l'avenir aux dieux et aux hommes. C'est cette sagesse que Mimer conserve dans sa fontaine. Odin lui-même doit la posséder. Pendant la nuit, quand le soleil s'est couché derrière les limites de la terre, il va à Jotunheim. Odin pénètre les mystères de l'abîme, mais il doit laisser son œil en gage pour le breuvage qu'il reçoit dans la fontaine de la science. Mais dans la gloire du point du jour, lorsque le soleil surgit de nouveau du sein de Jotunheim, Mimer boit avec sa corne d'or le clair hydromel qui coule sur le gage d'Odin. Le ciel et cette terre se communiquent mutuellement leur sagesse.

Les nornes veillent sur l'homme pendant sa vie. Ils déroulent à sa naissance le fil de sa destinée et marquent sa sphère d'action pendant sa vie. Leurs décrets sont inviolable destin, leurs dispensations inévitable nécessité. Les dieux eux-mêmes doivent se courber devant les lois des nornes ; ils sont limités par le temps ; ils sont nés et doivent mourir. Urd et Verdande, le Passé et le Présent, sont représentés étendant un tissu de l'est à l'ouest, de la radieuse aurore de la vie au brillant coucher du soleil, et Skuld, l'Avenir, le met en pièces. Il y a dans l'Univers un plan profondément concerté, une intime union entre l'esprit et la matière. Il n'y a point de vie ou d'action indépendante. Les extrémités des fils avec lesquels notre vie est tissée se trouvent profondément cachées dans l'abîme du commencement. La conscience de soi est une pure abstraction. L'individu qui a conscience de lui-même n'est qu'une feuille qui s'imagine être quelque chose, mais qui n'est en fait

un bourgeon qui se développe et tombe de l'arbre de ıivers. La contradiction entre l'absolue nécessité et la ·e volonté était une énigme insoluble pour nos ancêtres ɜns et embarasse encore l'esprit de nos plus profonds ıseurs. Les nornes décidèrent ainsi, dit la vieille Edda, la destinée de Helge Hundingsbane :

C'était au temps jadis,
Quand les aigles jetaient des cris perçants,
Et que les saintes eaux tombaient
Des collines célestes ;
Alors à Helge,
Le magnanime,
Beghild donna naissance
Dans le Braalund.

Dans le château il faisait nuit :
Les nornes vinrent,
Qui devaient du prince
Déterminer la vie ;
Elles décrétèrent
Qu'il serait un prince très fameux,
Et des chefs
Le plus réputé.

Avec toute leur puissance elles filèrent
Les fils fatals (qui prédisaient)
Quand il renverserait des bourgades
Dans le Braalund.
Elles déroulèrent
La corde d'or
Et sous le milieu
Du château de la lune la fixèrent.

A l'est et à l'ouest
Elles en cachèrent les bouts,
Là où le prince avait

Des terres dans l'intervalle ;
Vers le nord
La sœur de Nere
Jeta une chaîne
A laquelle elle ordonna de durer toujours.

Suivant la croyance des Norsemen, l'homme et tout ce qui l'entourait était soutenu par la puissance divine. Les nornes décrétaient par le rigide destin la carrière de chaque homme et des dieux eux-mêmes ne pouvaient la changer. L'homme était libre d'agir, mais toutes les conséquences de ses actions étaient réglées d'avance.

DEUXIÈME PARTIE

LA VIE ET LES EXPLOITS DES DIEUX

VERÐANDE

Vafin er Verdandi reyk.

CHAPITRE PREMIER

ODIN

SECTION Ire. — ODIN

Le premier et le plus ancien des ases est Odin. Son nom dérive du verbe *vada* (inparfait ód), marcher (comparez watan, wuot, wuth, wüthen, wuothan, wodan). Il est l'esprit du monde qui envahit tout, et produit la vie et l'esprit (œnd, aand). Il ne crée pas le monde, mais le dispose et le gouverne. Avec Vile et Ve il tire du corps d'Ymer le ciel et la terre; avec Hœner et Loder il fait le premier homme et la première femme, et leur donne l'esprit. Toute entreprise dans la paix ou dans la guerre procède de lui. Il est l'auteur de la guerre et l'inventeur de la poésie. C'est de lui que provient toute science, et il est l'inventeur des runes. Étant

l'esprit de la vie, il pénètre toute matière animée ou inanimée, l'univers tout entier; il est l'infini voyageur. Il gouverne tout, et, si puissantes que soient les autres divinités, toutes le servent et lui obéissent comme des enfants obéissent à leur père. Il confère beaucoup de faveurs aux dieux et aux hommes. Il est dit dans la vieille Edda, dans le chant de Hyndla :

FREYA

Réveille-toi, fille des filles !
Réveille-toi, mon amie !
Hyndla ! sœur,
Qui résides dans la caverne.
Maintenant règnent les ténèbres des ténèbres ;
Nous chevaucherons ensemble vers Valhal
Et vers le saint séjour.

Prions Odin
Afin qu'il entre dans nos âmes ;
Il donne et accorde
L'or à celui qui mérite de l'avoir.
Il donna à Hermod
Un casque et un corselet,
Et de lui Sigmund
Reçut une épée.

A ses fils il donne la victoire,
Mais à d'autres la richesse ;
L'éloquence aux grands
Et l'esprit aux hommes ;
Il donne le bon vent aux vaisseaux
Et les visions aux scaldes ;
Il donne la valeur
A plus d'un guerrier.

Les héros sont spécialement l'objet constant de sa sollicitude. Il guide et protège le brave héros durant toute sa

vie ; il veille à sa naissance et à son entier dévelo ppement; lui donne des armes merveilleuses, lui enseigne les nouveaux arts de la guerre, l'assiste dans les circonstances critiques, l'accompagne en guerre et arrête le vol des flèches ennemies; et lorsque enfin le guerrier est devenu vieux, il veille à ce qu'il ne meure point dans son lit, et à ce qu'il succombe honorablement au combat. Finalement, il protège l'organisation sociale et les influences de l'esprit humain. Il venge le meurtre, protège la sainteté du serment, dompte la haine et dissipe l'anxiété et le chagrin.

Section II. — Les noms d'Odin

Odin est appelé Alfadir (père de toutes choses), parce qu'il est le père de tous les dieux, et Valfadir (père du carnage), parce qu'il choisit ses fils parmi tous ceux qui succombent au combat. Il leur a préparé pour séjour Valhal et Vingolf, où ils sont appelés einherjes (héros). A Asgard, Odin a douze noms, mais la Nouvelle Edda en énumère quarante-quatre, et si à ces noms on ajoute tous ceux que lui ont donnés les poètes, le nombre atteindra près de deux cents. La raison de cette multiplicité de noms, dit la Nouvelle Edda, est la grande variété des langues. Car les différentes nations furent obligées de traduire son nom dans leurs langues respectives pour pouvoir le supplier et l'adorer. Toutefois, quelques-uns de ses noms sont dus aux aventures qu'il eut dans ses voyages et qui sont relatées dans les vieilles histoires. Nul ne saurait passer pour sage, s'il ne peut raconter ces aventures merveilleuses.

SECTION III. — PHYSIONOMIE D'ODIN

Odin a l'aspect d'un grand vieillard à longue barbe, n'ayant qu'un œil, coiffé d'un chapeau à larges bords, vêtu d'un manteau rayé de diverses couleurs, et tenant en main une lance. Il porte au bras l'anneau d'or Draupner; deux corbeaux se reposent sur ses épaules, deux loups sont couchés à ses pieds, et un énorme chariot roule au-dessus de sa tête. Il est assis sur un trône élevé et domine le monde, ou bien il chevauche sur les vents avec son cheval Sleipner. Sa physionomie exprime une profonde contemplation. Dans la Volsung Saga, Odin est dépeint de la façon suivante : Le roi Volsung avait fait des préparatifs pour une réception. Des feux brillants flambaient le long de la salle, au milieu de laquelle se dressait un grand arbre dont le vert et beau feuillage couvrait le toit (Ceci nous rappelle Ygdrasil). Le roi Volsung l'y avait mis et on l'appelait l'arbre d'Odin. Or, tandis que les hôtes étaient assis autour du feu dans la soirée, un homme dont ils ne connaissaient point la physionomie entra dans la salle. Il portait un manteau bigarré, marchait nu-pieds, ses culottes étaient de toile, et un chapeau à larges bords abritait sa figure. Il était très grand, paraissait âgé, et n'avait qu'un œil. Il avait une épée à la main. L'homme se dirigea vers l'arbre et le frappa de son épée avec une telle force, qu'elle s'y enfonça jusqu'à la garde. Personne n'osa s'adresser à cet homme. Alors il dit : Celui qui tirera cette épée du tronc de l'arbre l'aura de moi en cadeau et pourra constater qu'il n'aura jamais porté une meilleure épée. Alors le vieillard sortit de la salle, et personne ne savait qui il était ni où il allait. Tous essayèrent de retirer l'épée, mais elle ne voulut point

bouger avant l'arrivée de Sigmund, fils de Volsung; pour lui elle parut être complètement libre. Dans la suite de la Saga, Sigmund devint roi, et il était déjà devenu vieux quand il fit la guerre au roi Lynge. Les Nornes le protégeaient de façon qu'il ne pouvait être blessé. Pendant une bataille avec Lynge, Sigmund vit arriver à lui un homme portant un grand chapeau et un manteau bleu. Il n'avait qu'un œil, et portait en main une lance. Cet homme dirigea son épée contre Sigmund. L'épée de Sigmund se brisa en deux, la fortune l'abandonna, et il tomba. La même Saga nous dit ensuite que le fils de Sigmund, Sigurd, fit voiles sur un grand dragon pour attaquer les fils de Hunding. Une tempête s'éleva, mais Sigurd ordonna qu'on n'abaissât point les voiles, quand même le vent les déchirerait, mais qu'au contraire on les hissât plus haut. Comme ils passaient une pointe rocheuse, un homme jeta un cri au navire et demanda qui était le commandant de la flotte. Ils répondirent que s'était Sigurd Sigmundson, le plus brave de tous les jeunes gens. L'homme dit : Tous s'accordent à le louer ; ramenez les voiles et prenez-moi à bord! Ils lui demandèrent son nom. Il répondit : On m'appelait Hnikar quand je réjouissais le corbeau après la bataille; appelez-moi maintenant Karl, de la montagne, ou Fengr ou Fjolner, mais prenez-moi à bord! Ils s'arrêtèrent et le prirent à bord. La tempête cessa, et ils naviguèrent jusqu'à ce qu'ils arrivèrent chez les fils de Hunding; alors Fjolner (Odin) disparut. Dans la même Saga, il arrive aussi chez Sigurd sous la forme d'un vieillard à longue barbe flottante et lui enseigne à creuser les fossés pour capturer Fafner.

Section IV. — Attributs d'Odin

Le chapeau d'Odin représente la voûte arrondie du ciel; son manteau bleu ou bariolé est l'atmosphère ou le ciel bleu; l'un et l'autre symbolisent la protection.

Il a été fait mention antérieurement des corbeaux d'Odin, Hugin (réflexion) et Munin (mémoire). Ils sont perchés sur ses épaules et lui soufflent dans l'oreille ce qu'ils voient et entendent. Au point du jour, il les envoie voler par le monde, et ils reviennent au soir vers le temps du repas. Voilà pourquoi Odin sait tant de choses et est appelé Rafnagud (dieu aux corbeaux). Odin s'exprime d'une façon charmante au sujet de ces corbeaux dans un chant de la Vieille Edda, le chant de Grimner :

Hugin et Munin
Volent chaque jour
Par le vaste monde.
Je crains pour Hugin
Qu'il ne revienne pas,
Et suis plus inquiet encore pour Munin.

Dans le chant du corbeau d'Odin, Hug (Hugin) s'en va explorer les cieux. L'esprit d'Odin est donc le corbeau qui vole; il est le régulateur spirituel.

Odin a deux loups, Gere et Freke (le glouton et le vorace). Odin donne à ces deux loups la viande qui est mise sur la table; car lui-même n'a pas besoin de nourriture.

Le vin lui sert à la fois de viande et de boisson. Ainsi s'exprime la Vieille Edda, dans le chant de Grimner :

Gere et Freke
Se nourrissent des aliments de guerre,
Père triomphant des armées,
Car c'est avec du vin seulement
Qu'Odin fameux dans les armes
Se nourrit éternellement.

Rencontrer un loup est de bon augure. Odin s'amusant avec ses loups est un charmant sujet pour le sculpteur.

Odin a un anneau appelé Draupner. Nous trouvons son histoire dans les entretiens de Brage, la deuxième partie de la nouvelle Edda. Un jour Loke avait coupé sans malice toute la chevelure de Sif, la femme de Thor. Mais quand Thor découvrit cela, il saisit Loke et lui aurait broyé tous les os s'il n'avait juré de faire faire par les lutins des ténèbres une chevelure d'or pour Sif, qui croîtrait comme les autres cheveux. Loke se rendit donc chez les nains qui sont appelés fils d'Ivald, et ils firent les cheveux, et Skidbladner (bateau de Frey), et la lance que possédait Odin et qui est appelée Gungner. Alors Loke paria sur sa tête avec le nain, dont le nom était Brok, que son frère Sindre ne serait point capable de faire trois autres trésors aussi bons que les trois qui viennent d'être nommés. Les frères se rendirent à la forge. Sindre mit une peau de cochon dans la fournaise et demanda à Brok de manœuvrer le soufflet et de ne point s'arrêter que Sindre n'eût retiré de la fournaise ce qu'il y avait mis. Une mouche se posa sur la main de Brok et le piqua, mais il n'en continua pas moins à manœuvrer le soufflet, et ce que Sindre retira fut un porc aux soies d'or. Alors Sindre mit de l'or dans la fournaise. Cette fois la mouche se posa sur le cou de Brok et le piqua plus fort, mais il n'en continua pas moins à manœuvrer le soufflet, et ce que retira le forgeron fut l'anneau d'or Draupner.

La troisième fois Sindre mit du fer dans la fournaise et pria son frère de continuer à souffler, sans quoi tout serait perdu. Maintenant la mouche se posa entre ses yeux et lui piqua les paupières. Le sang s'écoula dans ses yeux, en sorte qu'il ne pouvait voir; alors Brok lâcha un instant le soufflet pour chasser la mouche. Ce que retira le forgeron fut un marteau. Sindre donna à son frère ces trésors et le pria d'aller à Asgard chercher le parieur. Tandis que Loke et Brok arrivaient chacun avec leurs trésors, les ases s'assirent sur leurs trônes et tinrent conseil, et Odin, Thor et Frey furent nommés juges pour rendre une décision finale. Alors Loke donna à Odin la lance qui ne devait jamais perdre sa marque; à Thor il donna la chevelure, qui aussitôt grandit rapidement sur la tête de Sif; et à Frey il donna le navire, qui toujours avait bon vent dès que les voiles étaient déployées, peu importe où allait son capitaine : on pouvait aussi le ployer comme une serviette et le mettre en poche si on le désirait. Après quoi Brok s'avança et donna à Odin l'anneau, en disant que chaque neuvième nuit il en jaillirait un anneau tout aussi pesant. A Frey il donna le cochon, en disant qu'il pourrait courir dans l'air et sur la mer nuit et jour, plus vite que n'importe quel cheval, et que, si noire que serait la nuit, si obscurs que seraient les autres mondes, il ferait clair partout où serait présent le cochon, tant ses soies étaient brillantes. A Thor il donna le marteau, disant qu'il pourrait en frapper un objet si grand qu'il fût; que jamais il ne frapperait à faux, et que lorsqu'il le lancerait il ne devait pas craindre de le perdre, car si loin qu'il irait tomber, il reviendrait toujours dans sa main, et, au gré de ses désirs, il deviendrait si petit qu'il pourrait le cacher dans son sein; mais il avait un défaut, c'est que la poignée en était un peu courte. Suivant la décision des dieux, le marteau était le meilleur de

tous les trésors, spécialement en ce qu'il offrait une protection contre les géants du froid; en conséquence, ils décidèrent que le nain avait gagné la gageure. Ce dernier voulut donc la tête de Loke. Loke offrit de la racheter de quelque manière; mais le nain ne voulut accepter aucune alternative. Eh! bien, prenez-moi donc, dit Loke, et en un moment il fut bien loin, car il avait des chaussures avec lesquelles il pouvait courir à travers les airs et sur la mer. Alors le nain demanda à Thor de le saisir, ce qui fut fait; mais quand le nain voulut lui couper la tête, Loke dit : La tête vous appartient, mais non le cou[1]. Alors le nain prit du fil et un couteau et voulut percer les lèvres de Loke, pour les coudre ensemble, mais le couteau n'était pas assez acéré. Il serait bon que j'eusse l'alène de mon frère, dit-il, et aussitôt l'alène fut là, et elle était acérée. Alors le nain cousut ensemble les lèvres de Loke. (Les nains sont représentés ici comme les forgerons des dieux.)

L'anneau Draupner est un symbole de fertilité. Odin plaça cet anneau sur le bûcher funéraire de Balder et il fut brûlé avec Balder (l'été), et quand Balder renvoya cet anneau à Odin, sa femme, la déesse des fleurs Nanna envoya à Frigg, la femme d'Odin, un tapis (d'herbe), qui représente le retour de la végétation et de la fertilité. Balder renvoie l'anneau en souvenir du beau temps où lui et son père (Odin) travaillaient ensemble, et il rappelle ainsi au père de toutes choses qu'il doit continuer à bénir la terre et à la rendre féconde. Mais ce n'est pas tout; cet anneau symbolise aussi la fécondité de l'esprit, la puissance créatrice du poète, l'évolution de la pensée, la merveilleuse chaîne des

1. Comparez Shakespeare : *Shylock et la livre de chair :*

..... No jot of blood ;
The words expressly are « a pound of flesh. »

idées. Les anneaux tombent de Draupner comme la goutte tombe de la goutte. Les idées ne s'attachent pas à leurs parents, mais vivent d'une vie indépendante lorsqu'elles sont nées; l'idée ou la pensée, une fois éveillée, ne sommeille point, mais continue à croître et à se développer d'homme à homme, de génération en génération, produisant constamment de nouvelles idées jusqu'à ce qu'elle se soit développée en un système unique. Si, comme le firent certainement nos ancêtres, nous considérons cet anneau d'or comme le type de la connexion historique entre les temps et les événements, cet anneau sans cesse multipliant et se développant par enchaînement dans la marche progressive du temps, quelle belle chaîne d'or s'est formée depuis l'aurore des temps jusqu'aujourd'hui!

Odin avait une lance appelée Gungner. Le mot signifie la production d'un violent tremblement ou secousse, et, en effet elle secouait vivement quiconque en était frappé. Comme on l'a vu plus haut, elle fut fabriquée par les fils d'Ivald (les nains), et fut donnée à Odin par Loke. Odin s'élance sur le champ de bataille avec un casque d'or, une armure resplendissante et sa lance Gungner. Le serment se prêtait sur la pointe de Gungner. Il est souvent question de cette lance dans les Sagas semi-mythologiques, où l'on voit voler les lances sur les têtes de l'ennemi; ils sont frappés de panique et défaits. Les lances sont parfois regardées comme des phénomènes météoriques montrant qu'on est menacé de la guerre. La lance symbolise la force et la puissance d'Odin. Quand Odin jetait sa lance sur quelqu'un, il marquait ainsi qu'il lui appartenait. Odin ne se blessa-t-il pas avec une lance, et de cette façon ne se consacra-t-il pas lui-même au ciel? Quand Odin met la lance dans les mains du guerrier, c'est qu'il veille sur lui et dirige ses actions de valeur. *Quand Odin* est le dieu de la poésie et de l'éloquence (anglo-

saxon *wód*), alors la lance Gungner est la satire mordante et acérée que peuvent exprimer la poésie et l'art oratoire.

Le cheval d'Odin, Sleipner (glissant), était le plus excellent cheval. Des runes étaient gravées sur ses dents. Le mythe suivant nous donne un récit de sa naissance : Lorsque les dieux construisaient leurs demeures, et qu'ils avaient déjà terminé Midgard et Valhal, vint un certain artisan qui offrit de leur bâtir, dans l'espace de trois demi-années, une résidence si bien fortifiée, qu'ils seraient parfaitement à l'abri des incursions des géants du froid et des géants des montagnes, quand bien même ils auraient pénétré dans Midgard. Mais il demanda pour récompense la déesse Freyja, avec le soleil et la lune. Après une longue délibération, les dieux acceptèrent ses conditions, pourvu qu'il terminât tout l'ouvrage lui-même sans l'aide de personne, le tout dans l'espace d'un hiver ; mais s'il restait quelque chose d'inachevé au premier jour d'été, il perdait la récompense convenue. Quand on lui rapporta ces conditions, l'artisan stipula qu'il lui serait permis d'employer son cheval, appelé Svadilfare (porteur du glissant), et, sur l'avis de Loke, cela lui fut accordé. En conséquence, il se mit à l'œuvre au premier jour d'hiver et fit traîner par son cheval pendant la nuit des pierres pour la construction. Les énormes dimensions des pierres frappèrent les dieux d'étonnement, et ils virent clairement que le cheval faisait moitié plus de besogne que son maître. Leur marché, toutefois, avait été conclu en présence de témoins et confirmé par de solennels serments, car sans ces précautions un géant ne se serait pas cru en sûreté parmi les dieux, alors surtout que Thor revenait d'une expédition qu'il avait entreprise dans l'est contre les mauvais démons.

Quand approcha la fin de l'hiver, l'édifice était fort avancé, et les remparts étaient suffisamment élevés et massifs pour

rendre cette résidence imprenable. En un mot, lorsqu'il n'y avait plus que trois jours avant l'été, la seule partie qu'il restait à terminer était la porte. Alors les dieux s'assirent sur leurs sièges de justice et tinrent conseil, se demandant les uns aux autres qui, parmi eux, pouvait avoir conseillé de donner Freyja à Jotunheim ou de plonger les cieux dans les ténèbres en permettant que le géant emportât le soleil et la lune. Ils furent tous d'accord qu'aucun autre que Loke Laufeyarson, l'auteur de tant de méfaits, ne pouvait avoir donné un aussi mauvais conseil, et décidèrent qu'il subirait une mort cruelle s'il n'inventait un moyen d'empêcher l'artisan d'achever sa tâche et d'obtenir la récompense stipulée. Ils se mirent aussitôt en devoir de lier les mains à Loke, qui dans sa frayeur promit par serment que, quelque prix que cela pût lui coûter, il arrangerait les choses de telle façon que l'homme perdît sa récompense. Cette nuit même, quand l'artisan accompagnait Svadilfare pour le transport des pierres, une jument sortit soudain d'une forêt et se mit à mugir. Le cheval ainsi excité rompit ses liens et courut vers la jument dans la forêt, ce qui obligea l'homme à courir aussi derrière le cheval : toute la nuit se perdit ainsi, si bien qu'à l'aube la besogne n'avait pas fait son progrès ordinaire. L'homme, voyant qu'il n'avait pas d'autre moyen d'achever sa tâche, reprit sa taille gigantesque, et les dieux virent alors clairement que c'était en réalité un géant des montagnes qui était venu parmi eux. N'ayant plus égard à leurs serments, ils allèrent donc chez Thor, qui aussitôt courut à leur aide : levant son maillet Mjolner (l'écraseur) que les nains avaient fabriqué, il paya son salaire à l'ouvrier, non avec le soleil et la lune, pas même en le renvoyant à Jotunheim, mais du premier coup il fit voler en éclats le crâne du géant et le précipita tête baissée dans Niflheim. Quant à Loke, il avait couru une telle

course avec Svadilfare, que peu de temps après le faiseur de méfaits (Loke) eut un poulain gris à huit jambes. C'est le cheval Sleipner, qui surpasse tous les chevaux qu'ont jamais possédé les dieux et les hommes. Les dieux se parjurèrent, et la vieille Edda s'exprime ainsi à ce sujet :

Alors s'assemblèrent les dominateurs,
Tous les dieux les plus saints :
Assis sur leurs sièges élevés,
Ils tinrent conseil ensemble ;
Eux qui à un air enjoué
Avaient mêlé la fourberie
Et à la race des géants
Avaient donné la fille d'Oder[1].

Alors Thor, qui était là,
Se leva plein de courroux,
Car rarement il reste tranquillement assis
Quand il entend de telles choses.
Tous les serments furent donc annulés,
Et les belles paroles de promesse,
Et la foi ne fut plus longtemps
Engagée dans le conseil.

On propose cette énigme. Quels sont les deux êtres qui chevauchent vers le Thing ? Ils ont ensemble trois yeux, dix pieds et une queue ; et ainsi ils voyagent à travers les pays. La réponse est Odin, qui chevauche sur Sleipner ; il a un œil, le cheval deux ; le cheval court sur huit pieds, Odin en a deux ; le cheval seul a une queue.

Le cheval d'Odin, Sleipner, symbolise les vents du ciel, qui soufflent des quatre côtés. A Skaane et à Bleking, en Suède, la coutume était de laisser une gerbe de grain dans

1. Freyja, que les dieux avaient promise au géant, était la femme d'Oder.

les champs pour le cheval d'Odin, pour l'empêcher de fouler aux pieds les grains. Mercredi est ainsi nommé d'après Odin (Wednesday, Odinsday), et c'est ce jour-là que son cheval était le plus disposé à visiter les champs. Mais, dans un sens plus élevé, Sleipner est un Pégase. Pégase volait de la terre aux demeures des dieux. Sleipner vient du ciel, porte le héros sain et sauf à travers les dangers de la vie, et transporte le poète qui croit en l'esprit au séjour céleste. Grundvig appelle Sleipner le coursier de l'âme du poète; c'est-à-dire de la strophe islandaise ou vieux-norraine, qui consistait en huit vers, ou quatre octomètres. L'interprétation la plus poétique des mythes est celle qui est la plus véridique.

SECTION V. — VOYAGES D'ODIN

On pourrait écrire tout un chapitre au sujet des voyages d'Odin, de ses visites aux géants, aux hommes, aux champs de bataille, etc.; mais comme ces récits sont très volumineux, et qu'on les trouve en grande partie dans les Sagas semi-mythologiques, où il est difficile de séparer l'élément fabuleux de l'élément historique, nous ne ferons que quelques remarques sur ce sujet. Tous les voyages d'Odin nous le montrent naturellement comme l'esprit qui pénètre par tout l'univers. Ils ont la même signification que son cheval Sleipner, ses corbeaux Hugin et Munin, etc. Il descend au fond de la mer pour trouver la sagesse, il descend sur la terre pour éprouver les âmes des hommes. Dans la Vieille Edda, les voyages d'Odin constituent le sujet des chants de Vafthrudner, de Grimner, de Vegtam, etc. Dans le chant de Vafthrudner, Odin visite le géant Vafthrudner dans le but *d'éprouver* sa science. Ils proposent des questions relatives à

mogonie du Nord, à la condition que la partie vaincue iera sa tête. Le géant encourt la pénalité. Odin se : le nom de Gangraad, mais, à la dernière question, ınt le reconnaît et est frappé de terreur et de crainte. ant doit périr, puisqu'il s'est engagé dans une lutte avec L'âme subjugue la nature physique. Lorsque le géant naît Odin, il comprend sa nature abaissée et doit ir. Nul coquin ne peut regarder en face un honnête ıe. A Grimnersmál, Odin prend le nom de Grimner et va éprouver l'âme de son fils nourricier Geirrod. od le torture et le place entre deux feux. Et ici com-e le chant dans lequel Odin se glorifie lui-même, glorifie issance des dieux, et plaint son fils nourricier; mais ment il se découvre et voue Geirrod à la mort pour 'aitement peu hospitalier. Odin termine ainsi le dis- qu'il adresse à Geirrod dans le chant de Grimner :

Je t'ai dit beaucoup de choses,
Mais tu t'es souvenu de peu :
Tes amis t'ont égaré.
L'épée de mon ami
Je la vois gisant
Toute dégouttante de sang.

Ygg aura maintenant
La chute par l'épée;
Ta vie s'est maintenant écoulée :
Contre toi les dieux sont courroucés,
Avance-toi vers moi, si tu peux.

Odin est mon nom,
Je m'appelais Ygg auparavant,
Et autrefois Thund,
Vaker et Skilfing,
Vafud et Hroptatyr;

Auprès des dieux je m'appelais Gant et Jalk [1],
Ofner et Svafner ;
Je crois que tous ces noms
Appartiennent à moi seul.

SECTION VI. — ODIN ET MIMER

Dans le chant de Vegtam, Odin se rend chez Hel, et demande à la prophétesse de lui apprendre le sort de son fils Balder. Il prend aussi conseil aux sources les plus éloignées de l'océan et écoute la voix de l'abîme. Quelques mythes parlent d'Odin mettant son œil en gage chez Mimer, d'autres rapportent son entretien avec la tête de Mimer.

La Nouvelle Edda, après avoir dit que la source de Mimer est située sous cette racine de l'arbre du monde Ygdrasil qui s'étend vers Jotunheim, ajoute que la sagesse et l'esprit s'y trouvent cachés, et qu'Odin alla un jour chez Mimer et demanda à boire l'eau de la fontaine. Il obtint à boire, mais fut obligé de laisser en gage un de ses yeux. A ce mythe se rapporte le passage suivant de la Voluspa dans la Nouvelle Edda :

Elle [2] était assise seule à l'écart,
Quand vint cet ancien
Prince redouté des dieux
Et elle regarda son œil !

La vala dit à Odin :

Que voudrais-tu me demander ?
Odin ! Je sais tout,

1. Jalk, le tueur de géants.
2. La Vala, ou prophétesse.

Je sais où tu as plongé ton œil
Dans la pure fontaine de Mimer.

Chaque matin Mimer boit de l'hydromel
Du gage de Valfödr[1].
Comprenez-vous encore, ou quoi?

Nous avons rapporté ce mythe à propos d'Ygdrasil, mais nous l'avons répété ici pour jeter un rayon de lumière sur le caractère d'Odin, et le sage Mimer y est aussi mis en plus grande clarté.

Au sujet de la conversation d'Odin avec la tête de Mimer, nous avons le passage suivant dans le chant de Sigdrifa :

Il[2] était debout sur le rocher
Avec son glaive tranchant,
Alors la tête de Mimer prononça
Sa première parole sage,
Et exprima des sentences vraies.

Et nous lisons dans la Voluspa, quand le Ragnarok est proche :

Les fils de Mimer dansent
Mais l'arbre central prend feu
Au son de
Gjallarhorn;
Heimdal sonne fort,
Il lève sa corne ;
Odin parle
Avec la tête de Mimer.

L'œil d'Odin est le soleil. La fontaine de Mimer est la

1. Odin.
2. *Id.*

source la plus éloignée de l'océan. L'œil d'Odin, le soleil, s'enfonce chaque soir dans l'océan pour chercher les secrets de l'abîme, et chaque matin Mimer boit l'hydromel brun doré (l'aurore). Quand l'aube colore la mer de cramoisi et d'écarlate, la blanche fontaine de Mimer se change en hydromel doré; c'est alors que Mimer, le gardien de la fontaine de la science, boit avec sa corne d'or le clair hydromel qui s'échappe du gage d'Odin. Mais Mimer signifie mémoire[1] (anglo-saxon *meomor*), et comme nous savons que nos ancêtres avaient un profond respect pour la mémoire du passé, et que les héros tombés qui jouissaient du bonheur de Valhal avec Odin, célébraient le souvenir des actions qu'ils avaient accomplies sur la terre, il convient d'ajouter que Mimer était la personnification de la mémoire. Notre esprit (Odin, *od*, *aand*) s'enfonce dans les profondeurs du passé (mémoire, la mer, fontaine d'Odin), et en rapporte des pensées dorées, qui sont développées par la connaissance que nous avons retirée des profondeurs situées sous la mer de l'histoire passée et de l'expérience. Quel vaste océan que l'histoire et l'expérience de notre race!

Section VII. — Hlidskjalf

Hlidskjalf est le trône d'Odin. Nous en savons fort peu de chose. La Nouvelle Edda parle d'une magnifique demeure appartenant à Odin, appelée Valaskjalf : bâtie par les dieux, elle avait un toit de pur argent, et renfermait le trône appelé Hlidskjalf. Quand Odin est assis sur son trône, il peut apercevoir le monde entier. Mais il ne se contente pas de regarder, il écoute aussi :

Odin écoutait
Dans Hlidskjalf,

est-il dit dans le chant du corbeau d'Odin; dans le chant de Grimner, il est dit qu'Odin et Frigg, sa femme, étaient assis sur Hlidskjalf et regardaient le monde entier; et dans le chant de Skirner nous lisons que Frey, fils de Njord, s'était assis un jour sur Hlidskjalf. Comme Odin expédie tous les matins ses corbeaux, il semble que ce soit son premier soin de regarder en bon père le monde qu'il a fait et de voir ce que font ses enfants et s'ils ont besoin de sa sollicitude providentielle. Hlidskjalf et Valhal ne doivent pas être confondus. Nous expliquerons plus loin ce que c'est que Valhal. Il est situé dans Gladsheim, où Odin s'asseyait avec ses héros choisis et buvait du vin. Mais Valaskjalf est un endroit distinct de Gladsheim, et le trône d'Odin, Hlidskjalf, se trouve sur son pinacle le plus élevé, au-dessus des plus hautes voûtes du ciel.

SECTION VIII. — ODIN PERSONNAGE HISTORIQUE.

Nous venons de présenter l'Odin mythologique, tel qu'il est basé sur les phénomènes impénétrables de la nature, et nous avons fourni quelques données sur l'élément moral ou anthropomorphique contenu dans chaque mythe. Nous traiterons prochainement des femmes d'Odin, de ses servantes, de ses fils, etc.; mais avant de passer à ce sujet, nous donnerons une courte exquisse de l'Odin historique, tel qu'il est présenté dans le Heimskringla de Snorre Sturleson par Saxo Grammaticus et d'autres. M. Mallet, l'écrivain français qui a traité des antiquités du Nord, a donné un tableau synoptique de tout ce que ces écrivains ont dit

au sujet des voyages et des exploits de ce personnage fameux, et nous lui emprunterons un extrait.

L'empire romain était arrivé à l'apogée de sa puissance et avait soumis à ses lois toute la partie du monde alors connue, quand un événement imprévu lui suscita des ennemis au sein même des forêts de la Scythie et sur les bords du Tanais. Dans sa fuite, Mithridate avait entraîné Pompée à sa suite dans ces déserts. Le roi du Pont y chercha un refuge et de nouveaux moyens de vengeance. Il espérait armer contre l'ambition de Rome tous les peuples barbares, ses voisins, dont elle menaçait la liberté. Il y réussit dès l'abord, mais tous ces peuples, manquant d'union, mal armés et encore plus mal disciplinés, furent forcés de céder au génie de Pompée. On dit que parmi eux se trouvait Odin. Il fut obligé de fuir la vengeance des Romains et de chercher, dans des contrées inconnues à ses ennemis, cette sécurité qu'il ne pouvait plus trouver dans son pays.

Odin commandait les Ases, dont le pays était situé entre le Pont-Euxin et la mer Caspienne. Leur principale ville était Asgard. Odin ayant réuni sous sa bannière la jeunesse des nations voisines, marcha vers l'ouest et le nord de l'Europe : il soumit tous les peuples qu'il rencontra en chemin, et les donna pour sujets à l'un ou l'autre de ses fils. Plusieurs familles souveraines du Nord passent pour descendre de ces princes. Ainsi Hengist et Horsa, les chefs saxons qui conquirent la Bretagne au v[e] siècle, comptaient Odin au nombre de leurs ancêtres. Il en était de même des autres princes anglo-saxons, comme aussi de la plupart des princes de la Basse-Germanie et du Nord.

Après avoir disposé de tant de contrées, établi et confirmé ses nouveaux gouvernements, Odin dirigea sa course vers la Scandinavie, traversa le Holstein et le Jutland. Ces provinces ne lui firent aucune résistance. Ensuite il passa

dans le Funen (Danemark), qui se soumit dès son apparition. Il séjourna longtemps dans cette île et bâtit la ville d'Odense (*Odins-ve*, sanctuaire d'Odin), qui conserve encore dans son nom le souvenir de son fondateur. De là il étendit son autorité sur tout le Nord. Il soumit le restant du Danemark et plaça sur son trône son fils Skjold. Les descendants de Skjold continuèrent pendant plusieurs générations à gouverner le Danemark, et furent appelés Skjoldungs.

Odin, qui semble avoir eu plus à cœur de donner des couronnes à ses enfants que de les porter lui-même, passa ensuite en Suède, où régnait à cette époque un prince du nom de Gylfe qui lui décerna de grands honneurs et l'adora même comme une divinité. Odin acquit bientôt en Suède la même autorité qu'il avait conquise en Danemark. Les Suédois vinrent en foule lui rendre hommage et d'un commun accord décernèrent le titre de roi à son fils Yngve et à sa postérité. Telle est l'origine des Ynglings, nom sous lequel les rois de Suède furent longtemps désignés. Gylfe mourut et fut oublié ; Odin acquit une renommée durable par son gouvernement distingué. Il confectionna de nouvelles lois, introduisit les coutumes de son pays, et établit à Sigtuna, ancienne ville située dans la même province que Stockholm, un conseil suprême ou tribunal, composé de douze juges. Leur mission était de veiller au bien public, de distribuer la justice au peuple, de présider au nouveau culte qu'Odin avait apporté avec lui dans le Nord, et de conserver fidèlement les secrets religieux et magiques que ce prince leur avait confiés. Il préleva une taxe sur chaque habitant du pays, mais s'engagea de son côté à les défendre contre tous les ennemis et à pourvoir aux dépenses du culte rendu aux dieux à Sigtuna.

Ces grandes conquêtes ne semblent pas pourtant avoir

satisfait son ambition. Le désir d'étendre plus loin sa religion, son autorité et sa gloire lui firent entreprendre la conquête de la Norwège. Sa bonne fortune l'y suivit, et ce royaume se soumit bientôt à un fils d'Odin du nom de Saeming qui devint le chef d'une famille dont les différentes branches régnèrent longtemps en Norwège.

Quand Odin eut accompli ces glorieux exploits, il se retira en Suède : là, sentant sa fin prochaine, il ne voulut pas attendre qu'une maladie de langueur vînt terminer cette vie qu'il avait si souvent et si vaillamment exposée sur les champs de bataille : il réunit autour de lui les amis et les compagnons de sa fortune. et avec la pointe de sa lance il se donna neuf blessures, en forme de cercle, et avec son épée se fit dans la peau beaucoup d'autres entailles. Il déclara en mourant qu'il retournait à Asgard prendre sa place parmi les dieux à un éternel banquet, où il accueillerait avec de grands honneurs tous ceux qui s'exposeraient avec intrépidité sur les champs de bataille et mourraient bravement l'épée à la main. Dès qu'il eut rendu le dernier soupir, on transporta son corps à Sigtuna où, suivant la coutume introduite par lui dans le Nord, son corps fut brûlé avec beaucoup de pompe et de magnificence.

Telle fut la fin de cet homme, dont la mort fut aussi extraordinaire que la vie. Beaucoup de savants ont prétendu que le désir de se venger des Romains fut le principe dominant de toute sa conduite. Chassé de sa première patrie par ces ennemis de la liberté universelle, son ressentiment était d'autant plus violent que les Goths considéraient comme un devoir sacré de se venger de toutes les injures, surtout de celles faites à leurs parents ou à leur pays. En traversant tant de royaumes éloignés et en établissant avec tant de zèle ses doctrines de courage, il n'avait,

dit-on, d'autre but que d'élever toutes les nations contre une nation aussi formidable et aussi odieuse que Rome. Ce levain qu'Odin déposa dans le sein des adorateurs des dieux fermenta longtemps en secret ; mais dans la suite des temps, à un signal donné, ils tombèrent sur ce malheureux empire, et le renversèrent complètement après plusieurs chocs répétés, vengeant ainsi l'insulte faite à leur fondateur tant de siècles auparavant.

Les Sagas dépeignent Odin comme le plus persuasif des hommes. Rien ne pouvait résister à la force de ses paroles. Parfois il animait ses harangues au moyen de vers qu'il composait sans préparation, et non seulement il était grand poète, mais ce fut lui qui enseigna l'art de la poésie aux Norsemen. Il fut l'inventeur des caractères runiques, qui furent si longtemps en usage dans le Nord. L'art de marquer avec des caractères écrits la pensée invisible de l'homme est la plus merveilleuse invention qu'on ait jamais faite ; elle est presque aussi miraculeuse que la parole même, et on peut bien l'appeler une sorte de seconde parole. Mais ce qui contribua le plus à faire passer Odin pour un dieu, ce fut son habileté dans la magie. Il pouvait faire le tour du monde en un clin d'œil ; il commandait à l'air et aux tempêtes, pouvait prendre toutes sortes de formes, ressusciter les morts, prédire l'avenir, ôter à ses ennemis la santé et la force au moyen d'enchantements, et découvrir tous les trésors cachés dans la terre. Il savait chanter des airs si tendres et si mélodieux, que les plaines et les montagnes s'ouvraient et s'épanouissaient de plaisir ; les esprits attirés par la douceur de ses chants, quittaient leur cavernes infernales et se tenaient immobiles autour de lui.

Mais si son éloquence, jointe à sa démarche auguste et vénérable, le faisaient chérir et respecter dans une assemblée calme et paisible, il n'était pas moins redoutable et

furieux sur le champ de bataille. Il inspirait une telle terreur à ses ennemis, qu'ils pensaient ne pouvoir mieux le décrire qu'en disant qu'il les rendait aveugles et sourds. Il ressemblait à un loup désespéré et mordant de rage son propre bouclier, il se jetait au milieu des rangs opposés et faisait autour de lui le plus horrible carnage sans recevoir aucune blessure. Tel est l'Odin historique du Nord, tel était, en d'autres termes, le grand exemple que les Norsemen avaient à imiter dans la guerre et dans la paix.

Section IX. — Les femmes d'Odin.

Les femmes d'Odin sont Jord (Fjorgyn, Hlodyn), Rind et Frigg. Le ciel est marié à la terre. Nous trouvons ceci dans toutes les mythologies (Uranos et Gaia, Zeus et Demeter, etc.). Chez les Norsemen aussi, le maître du ciel et de la terre (Odin) a des relations conjugales avec son propre ouvrage. Cette relation est exprimée de trois manières : Odin est marié avec Jord, Frigg et Rind. Jord est la terre originelle, inhabitée, ou la terre sans rapports avec l'homme; Frigg est la terre habitée, cultivée, le séjour de l'homme, et Rind est la terre devenue de nouveau inculte, alors que les blancs flocons de l'hiver ont recouvert sa surface; c'est dans cette dernière condition qu'elle résiste longtemps aux caresses de son époux. Ces trois relations sont exprimées plus clairement encore par leurs enfants. Odin engendre Thor avec Jord, Balder avec Frigg, et Vale avec Rind. Jord est la Gaia des Grecs, Frigg est Demeter, mais les heureux Grecs n'ont point de déesse correspondant à Rind; ils ne connaissaient pas le rigoureux hiver du Nord.

Jord est appelée quelquefois Fjorgyn et Hlodyn, mais

ces deux noms se rencontrent rarement dans les Eddas. On n'y trouve qu'occasionnellement des allusions à cette déesse, telles que la chair d'Ymer, la fille d'Annar, la sœur de Dag, la mère de Thor, etc.

Frigg est la fille de Fjorgyn et la première parmi les déesses, la reine des ases et des asynjes. Odin est son époux tendrement aimé. Elle s'assied avec elle dans Hlidskjalf et contemple le monde entier; à l'occasion de la mort de leur fils, le joyeux Balder, ils pleurent ensemble avec toute la nature. Frigg connaît la destinée des hommes; mais elle ne dit ou ne prédit jamais rien à ce sujet. Elle possède un déguisement de faucon, que Loke lui emprunta un jour. Elle possède une magnifique demeure, Fensal, où elle pleura sur le malheur de Valhal après la mort de Balder. Il est incertain si vendredi (Friday) tire son nom de Frigg, de Freyja ou de Frey, mais il est probable que c'est le jour de Freyja (*dies Veneris*). Bien que beaucoup d'auteurs confondent Frigg et Freyja, ce sont cependant deux caractères absolument différents. Frigg est la reine des ases, Freyja est *Vanadis*. Frigg est l'amour d'une *mère*. Freyja est l'amour de la jeunesse ou *fille*. Les ases sont des divinités terrestres, les vans sont des divinités de l'eau. La déesse vana Freyja représente l'amour houleux, agité, immodéré, l'asynje Frigg représente l'amour dans sa forme plus noble et plus constante.

Section X. — Les servantes de Frigg

Fulla, Hlyn, Gnaa, Snotra, Var, Lofn (Sjofn), et Syn, telle est l'énumération des servantes de Frigg.

Fulla se promène les cheveux flottant sur les épaules et la tête ornée d'un bandeau d'or. Frigg lui confie ses pan-

toufles et le soin de sa toilette et l'initie à ses plus importants secrets. Le mot Fulla signifie plein, plénitude : comme servante de Frigg, elle représente la fertilité de la terre que symbolisent fort bien sa chevelure ondoyante et son bandeau d'or (moissons). Quand Balder envoya l'anneau Draupner de Hel, sa femme Nanna envoya à Frigg un tapis et à Fulla un anneau d'or.

Hlyn a soin de ceux que Frigg veut sauver du péril.

Gnaa est la messagère que Frigg envoie dans les différents mondes. Elle a un cheval qui peut courir dans l'air et dans l'eau : ce cheval s'appelle Hofvarpner (qui jette les sabots). Un jour qu'elle le conduisait au loin, des vans virent son char dans les airs, et l'un d'eux s'exclama :

Qu'est-ce qui vole là-bas?
Qu'est-ce qui va là-bas?
Qu'est-ce qui glisse au haut dans l'air?

Elle répondit :

Je ne vole point, bien que j'avance
Et glisse dans les airs
Sur Hofvarpner
Dont le père est Hamskerper[1]
Et la mère Gardrofa[2].

Gnaa, suivant l'interprétation qu'on donne au mot, signifie la douce brise que Frigg envoie pour produire le bon temps.

Var écoute les serments des hommes, et en particulier ceux qui se prêtent entre homme et femme : elle punit les parjures. Elle est sage et prudente, et telle est sa pénétration, que rien ne lui reste caché. Son nom Var signifie soigneux (*wary*).

1. Celui qui durcit le cuir.
2. *Qui* brise les remparts.

Lofn (*lofa, loben*, aimer) est si aimable et si gracieuse envers ceux qui l'invoquent, que, par un privilège spécial qu'elle a reçu soit d'Odin même, soit de Frigg, elle peut éloigner tout obstacle qui peut empêcher l'union des amants sincèrement attachés l'un à l'autre. Son nom signifie amour et tout ce qui est aimé par les hommes.

Sjofn se plaît à tourner vers l'amour le cœur et les pensées des hommes; voilà pourquoi l'amour s'appelle d'après son nom *Sjafni*.

Syn garde la porte du palais et la ferme à tous ceux qui n'ont pas le droit d'entrer. Elle préside aux procès lorsqu'il s'agit de nier une chose par serment; de là le proverbe, Syn (négation) est mise en travers quand une chose est déniée.

SECTION XI. — GEFJUN, EIR

Nous avons donné antérieurement des explications sur les nornes ou destins (v. p. 36); nous étudierons Nanna à l'occasion de Balder, et Freyja, la déesse de l'amour, à l'occasion de Njord et de Frey; mais il y a encore quelques autres déesses qui réclament ici notre attention.

Gefjun est une vierge, et toutes celles qui meurent vierges deviennent ses servantes. Il y a sur elle l'anecdote suivante dans la Nouvelle Edda. Le roi Gylfe régnait sur le pays qu'on appelle aujourd'hui la Suède. On rapporte de lui qu'il donna un jour, en récompense à une femme qui passait et qui l'avait diverti, autant de terre dans son royaume qu'elle pouvait en labourer avec quatre bœufs en un jour et une nuit[1]. Cette femme était de la race des ases

1. Comparez cette fable à celle de Didon et de la fondation de Carthage.

et s'appelait Gefjun. Elle prit quatre bœufs du nord, venus de Jotunheim (c'étaient les fils qu'elle avait eus d'un géant), et les attela à une charrue. Or la charrue fit de si profonds sillons qu'elle déchira la terre : celle-ci fut entraînée par les bœufs vers l'ouest dans la direction de la mer, jusqu'à ce qu'ils arrivèrent à un détroit. Là Gefjun fixa la terre et l'appela Seeland. L'endroit où s'était trouvée la terre se couvrit d'eau et forma un lac qu'on appelle aujourd'hui Logrinn (la mer) en Suède, et les anses de ce lac correspondent exactement aux promontoires de Seeland en Danemark. Ainsi parle le Skalde, Brage :

Gefjun a tiré de Gylfe,
Riche en trésors amassés
La terre qu'elle a réunie au Danemark.
Portant quatre têtes et huit yeux,
Et laissant dégoutter une chaude sueur,
Les bœufs traînèrent la masse crevassée
Qui forma cette île attrayante.

L'étymologie de Gefjun est incertaine. Les uns l'expliquent comme une combinaison du grec γῆ et du norrain *fjón* séparation (*terræ separatio*). Grimm le compare au vieux saxon *geban*, anglo-saxon *geofon*, *gifan*, l'océan. Grundtvig le fait dériver de l'anglo-saxon *gefean*, joie. Il dit que c'est le même mot que funen (*Fyn*), et que le sens de la fable est que le Funen et le Jutland, avec leurs forces réunies, séparèrent la Seeland de la Suède. Ce serait donc une interprétation historique.

La dérivation de *gefa*, donner, a aussi été proposée, et il n'y a point de doute que Gefjun labourant ne soit la déesse de l'agriculture. Elle s'unit aux géants (les champs stériles ou les déserts), les subjugue, et prépare ainsi la terre pour *la culture*. Dans ce sens, elle est la servante de Frigg. Gef-

ı, la terre labourée, se développe en Frigg, la terre qui ·te des fruits; elle est donc une vierge, et non une ıme. La vierge *n'est pas*, mais *deviendra* féconde.

Eir est la déesse de l'art de guérir, et c'est à peu près ıt ce que nous en savons; mais c'est beaucoup. Un méde- pour notre frêle corps et pour l'esprit malade! quelle ·inité bienfaisante!

Section XII. — Rind

Cette déesse est mentionnée dans la section IX. C'est la isième de la terre dans ses rapports avec Odin. Ainsi xprime le chant de Vegtam, dans la Vieille Edda :

Rind portera un fils
Dans les palais d'hiver,
Il tuera le fils d'Odin
Lorsqu'il sera âgé d'une nuit.
Il ne lavera point une de ses mains
Ni ne peignera ses cheveux
Avant qu'il n'ait porté au bûcher
L'adversaire de Balder.

Voiçi comment le Hávamál, dans la Vieille Edda, raconte ; tentatives répétées d'Odin pour conquérir le cœur de tte fille :

L'âme seule connaît
Ce qui gît près du cœur;
Elle seule a conscience de nos affections.
Nulle maladie n'est pire
Pour un homme sensible
Que de n'être point content de soi.

C'est ce que j'éprouvai
Lorsque j'étais assis dans les roseaux,

Dans l'attente de mon bonheur.
Cette fille discrète
Était à moi corps et âme :
Néanmoins je ne la possède point.

J'ai trouvé sur sa couche
Dormant, brillante comme le soleil,
La fille de Billing[1].
La joie d'un prince
Me semblait n'être rien
Si je ne pouvais vivre avec cette beauté.

Plus près encore, dit-elle
Tu dois t'approcher, Odin,
Si tu veux parler à la jeune fille;
Tout sera désastreux
Si tout seuls
Nous n'accomplissons en secret ce méfait.

Je retournai,
Pensant aimer
Selon son sage désir;
Je pensais
Que j'obtiendrais
Tout son cœur et tout son amour.

Quand je revins ensuite,
Les hardis guerriers étaient
Tous éveillés;
Les lumières brûlaient
Et ils portaient des torches :
Ainsi était fermé le chemin du bonheur.

Mais à l'approche du matin,
Quand je revins de nouveau,
Toute la maison était endormie;
Je trouvai seulement

1. *Rind était* fille de Billing.

Le chien de la bonne demoiselle
Attaché au lit.

Plus d'une fille belle
Est inconstante envers l'homme
Lorsqu'on la connaît bien :
C'est ce que j'éprouvai
Lorsque je m'efforçai de conquérir
Cette vierge discrète :
Cette fille rusée
Me combla
De toutes sortes d'outrages ;
Et je ne conquis rien auprès de cette demoiselle.

Cette histoire est clairement la même que celle rapportée comme suit par Saxo Grammaticus : Odin aime une jeune fille dont le nom est Rind, et qui a des dispositions inflexibles. Odin voulait se venger de la mort de son fils Balder. Alors Rosthiof lui dit qu'avec Rind, la fille du roi des Ruthéniens, il aurait un autre fils qui vengerait la mort de son frère. Odin mit son chapeau à larges bords, entra au service du roi et gagna son amitié en mettant, en qualité de commandant, toute une armée en fuite. Il révéla tout son amour au roi, mais lorsqu'il demanda à embrasser la jeune fille, elle le frappa à l'oreille. L'année suivante, il vint en qualité de forgeron, se donna le nom de Rosterus, et offrit à la jeune fille un magnifique bracelet et de beaux anneaux ; mais elle le frappa une seconde fois à l'oreille. La troisième fois, il vint comme un jeune guerrier ; mais elle le repoussa avec tant de violence, qu'il tomba la tête contre terre. Finalement, il vint comme une femme, se donna le nom de Vecha, et dit qu'il exerçait la médecine. Comme servante de Rind, il lui lava les pieds le soir, et, lorsqu'elle devint malade, il promit de la guérir, mais le remède était si amer, qu'elle dut d'abord être liée. Il représenta au père de la jeune fille que ce remède, mêm

contre sa volonté, devait opérer avec tout son pouvoir dissolvant et pénétrer tous ses membres avant qu'elle pût recouvrer la santé. Elle conquit la jeune fille, comme d'aucuns pensent, avec le consentement secret de son père. Mais les dieux bannirent Odin de Byzance et acceptèrent à sa place un certain Oller, auquel ils donnèrent le nom d'Odin. Oller avait un os qu'il avait charmé par des incantations au point qu'il pouvait s'en servir comme d'un bateau pour traverser l'océan. Oller fut banni à son tour par les dieux, et se rendit en Suède. Odin récupéra sa dignité divine et réclama son fils Bous que Rind avait porté, et qui montrait un grand penchant pour la guerre, voulant venger la mort de son frère. Saxo Grammaticus raconte ces faits avec autant de bonne foi que s'il s'agissait de l'histoire la plus véridique, et ne se doute aucunement de leur caractère mythologique.

Le Rosthiof de Saxo est mentionné dans la Vieille Edda sous le nom de Hross-thiofr (voleur de chevaux), de la race de Hrimner (frimas). La Vecha de Saxo est Odin, qui dans la Vieille Edda est appelé Vak. Le Hávamál ne donne point la dernière partie de la fable, et sans le fidèle Saxo, nous aurions peine à comprendre cette partie de la Vieille Edda que nous avons citée plus haut. Mais à l'aide de la lumière qu'il jette sur elle il n'y a plus le moindre doute. Rind est la terre, non pas généralement parlant, mais la terre qui, après la mort de Balder, est au pouvoir de l'hiver. Le mot anglais *rind* ne nous rappelle-t-il pas la croûte terrestre durcie par la gelée? Longtemps et avec défiance elle résiste à l'amour d'Odin; en vain il lui offre les ornements de l'été; en vain il lui rappelle ses actions guerrières, car la guerre était une entreprise chère aux Normands pendant l'été. Par sa toute puissante magie, il doit dissoudre et en quelque sorte fondre son esprit opiniâtre. Finalement, elle donne *naissance* à Vale, le robuste guerrier.

Dans l'incantation de Groa, dans la Vieille Edda, le premier chant que la mère chante à son fils est celui-ci :

Je te chanterai d'abord
Un chant qui passe pour très utile,
Et que Rind chante à Ran[1] ;
Secoue de tes épaules
Ce qui te semble pénible :
Gouverne-toi toi-même. (Sois indépendant!)

Qu'est-ce donc qui semble si pénible à Rind et à Ran, et qu'elles secouent de leurs épaules pour devenir indépendantes ? C'est la glace. Quand Rind l'eut jetée au loin, elle demanda à la déesse de la mer Ran de faire de même.

Les Grecs ont une fable qui répond quelque peu à celle-ci. Le dieu du ciel, Zeus, descend dans la pluie dans le giron de Hera ; mais quand elle résista à ses prières, Zeus laissa tomber une averse, tandis qu'elle était assise au sommet d'une montagne, et il se changea lui-même en rossignol (symbole du printemps). Alors Hera prit dans son sein, par compassion, l'oiseau mouillé et dégouttant. Mais voyez la différence ! Hera cède bientôt et a compassion, tandis que notre Rind norse fait une résistance désespérée. Il semble à plusieurs reprises qu'Odin a obtenu la victoire, mais la jeune fille retourne à son obstination. Comme ceci s'applique avec vérité au climat de nos latitudes septentrionales ! Rind n'est pas inapplicable à nos hivers du Wisconsin.

Telle est l'interprétation physique des relations d'Odin avec Frigg et Rind. Le ciel et la terre sont mariés ensemble ; dans ce mariage, la terre se présente sous deux formes : féconde et prospère, inféconde et emprisonnée dans les

1. La déesse de la mer.

chaînes du froid et de la glace. Comme roi de l'année, Odin embrasse l'une et l'autre forme. Mais Odin est aussi le roi spirituel (*aand*), qui s'unit avec l'âme humaine terrestre. Il la trouve imparfaite et sans culture, mais susceptible d'impressions. Les pures pensées et les nobles sentiments sont développés, et engendrent une florissante activité. Mais alors reviennent l'insensible froideur et la défiante obstination qui prennent possession de l'esprit, et excluent l'influence de la vérité sur l'âme. C'est un triste temps que celui où le doute, le scepticisme et le désespoir s'appesantissent chaque nuit sur l'âme du malheureux. Toutefois, pour celui qui recherche honnêtement la vérité, ce n'est là qu'une épreuve transitoire. Une sage Providence le reçoit de nouveau dans son sein avec des mains tendres et patientes. Elle répand sur lui une rosée de bénédictions. Avec son souffle suave, elle fait fondre le cœur glacé, et aussitôt il se revêt de guirlandes de nuances divines. Elle touche de tous ses charmes la *rind* hivernale qui nous enlace, et l'esprit se lève libre et dégagé de ses liens. Les périodes brillantes et sombres de notre existence sont pour nous ce que sont pour l'année le clair été et le sombre hiver : elles succèdent alternativement l'une à l'autre et avancent ou retardent notre développement spirituel qui doit se poursuivre éternellement. Voilà ce que contient encore la fable d'Odin et de Rind, et c'en est la meilleure moitié.

Section XIII. — Gunlad. L'origine de la poésie

La poésie est représentée comme un breuvage inspirateur. Celui qui en boit est *skáld*, poète. Ce breuvage était gardé *chez les géants*, où Gunlad le protégeait. Odin descend vers

les géants, dompte tous les obstacles, gagne l'affection de Gunlad, et obtient la permission de prendre le breuvage. Il l'emporte dans le monde supérieur et le donne aux hommes. Tels furent l'origine et le développement de la poésie. C'est ce qui est relaté dans la Nouvelle Edda :

Aeger ayant exprimé le désir de connaître comment la poésie avait pris naissance, Brage, le dieu de la poésie, lui apprit que les ases et les vans s'étaient réunis pour mettre fin à la guerre qu'ils se faisaient depuis longtemps : un traité de paix fut conclu, et les deux partis le ratifièrent en crachant dans un vase. En signe durable de l'amitié qui devait subsister par la suite entre les parties rivales, les dieux formèrent au moyen de cette salive un être auquel ils donnèrent le nom de Kvaser, et ils le douèrent d'un si haut degré d'intelligence, que nul ne pouvait lui poser une question à laquelle il ne fût capable de répondre. Kvaser parcourut le monde entier pour apprendre aux hommes la sagesse; mais les nains Fjalar et Galar l'ayant invité à une fête, l'assassinèrent traîtreusement. Ils laissèrent couler son sang dans deux coupes et une chaudière. Le nom de la chaudière est Odrœrer, et les noms des coupes sont Son et Bodu. En mêlant son sang avec du miel, ils composèrent un breuvage d'une telle excellence, que quiconque en boit acquiert le don du chant (devient un poète ou un homme de science, *skáld, eda fræđamadr*). Quand les dieux s'enquirent de ce qu'était devenu Kvaser, les nains leur dirent qu'il avait été suffoqué par sa propre sagesse, ne pouvant trouver personne qui, en lui proposant un nombre suffisant de questions savantes, pût le délivrer de sa surabondance.

Les nains invitèrent un géant, du nom de Gilling, et sa femme. Ils proposèrent au géant de faire avec eux une promenade en bateau sur mer, mais ils ramèrent contre un rocher et chavirèrent. Gilling ne savait pas nager et

périt, mais les nains nagèrent vers le rivage et racontèrent sa mort à sa femme, qui versa un torrent de larmes. Alors Fjalar lui demanda si ce ne serait pas une consolation pour elle de regarder sur l'eau l'endroit où son mari avait péri; et comme elle y consentit, Fjalar dit à son frère Galar qu'il devait monter au-dessus de la porte et saisir le moment où elle la franchirait pour lui précipiter sur la tête une pierre de moulin, parce que ses pleurs lui déplaisaient et le rendaient malade. Le frère le fit, et c'est ainsi qu'elle périt également. Un fils de Gilling, géant du nom de Suttung, tira vengeance de ces perfides forfaits. Il entraîna les nains vers la mer et les plaça sur un banc de sable qui fut submergé à marée haute. Dans cette situation critique, ils supplièrent Suttung de leur épargner la vie, et d'accepter le breuvage inspirateur des vers qu'ils possédaient, en dédommagement de ce qu'ils avaient tué ses parents. Suttung ayant accepté ces conditions, délivra les nains, emporta chez lui l'hydromel, et le confia aux soins de sa fille Gunlad. Voilà pourquoi la poésie est appelée indifféremment le sang de Kvaser, l'hydromel de Suttung, la rançon des nains, etc.

Comment les dieux prirent-ils possession de ce précieux hydromel de Suttung? Odin étant fermement résolu à l'acquérir, partit pour Jotunheim : après avoir voyagé pendant quelque temps, il arriva dans une prairie où neuf esclaves faisaient la moisson. Odin entra en conversation avec eux et leur offrit d'aiguiser leurs faux, offre qu'ils acceptèrent avec joie. Il prit dans sa ceinture une pierre à aiguiser et aiguisa leurs faux : trouvant que cette pierre avait donné à leurs faux un fil extraordinairement tranchant, les esclaves lui demandèrent s'il voulait en disposer; mais Odin lança en l'air la pierre à aiguiser, et comme tous les esclaves voulurent l'attraper dans sa chute, il arriva que chacun lança

sa faux sur le cou de ses camarades, en sorte que tous furent tués dans la lutte. Odin alla passer la nuit chez Bauge, le frère de Suttung, qui lui dit qu'il était affligé de la perte de ses ouvriers, et que ses neuf esclaves s'étaien entretués. Odin, qui se donnait le nom de Bolverk (celui qui peut accomplir les travaux les plus difficiles), dit qu'en échange d'une gorgée de l'hydromel de Suttung il ferait à lui seul le travail de neuf hommes. Bauge répondit qu'il ne disposait point de ce breuvage. Suttung en usait lui seul; mais il irait avec Bolverk et tâcherait de l'obtenir. Ces conditions furent acceptées, et Odin travailla tout l'été pour Bauge, accomplissant le travail de neuf hommes; mais quand vint l'hiver, il voulut avoir sa récompense. Bauge et Odin s'en allèrent ensemble, et Bauge exposa à Suttung la convention qui avait eu lieu entre lui et Bolverk; mais Suttung fut sourd aux prières de son frère et ne voulut pas partager une goutte du précieux breuvage qui était soigneusement conservé dans une caverne sous la garde de sa fille. Odin résolut de pénétrer dans cette caverne. Nous devons inventer un stratagème, dit-il à Bauge. Il donna donc à Bauge l'augure qui porte le nom de Rate, et lui dit qu'il devait forer un trou à travers le roc, si le fil de l'augure était assez aigu. Bauge le fit, et dit qu'il avait foré le trou. Mais Odin, ou Bolverk comme on l'appelle ici, souffla dans le trou, et les miettes volèrent dans son visage. Il conçut alors le soupçon que Bauge voulait le tromper, et lui ordonna de forer d'outre en outre. Bauge fora de nouveau, et quand Bolverk souffla une deuxième fois, les miettes volèrent de l'autre côté. Alors Odin se changea en ver, rampa à travers le trou, et, reprenant sa forme naturelle, conquit le cœur de Gunlad. Bauge lança après lui l'augure, mais le manqua. Après avoir passé trois nuits avec la belle jeune fille, il n'eut pas grand'peine à lui persuader de le laisser prendre

une gorgée de chacun des trois vases appelés Odrærer, Bodn et Son, dans lesquels était contenu l'hydromel. Mais voulant tirer le meilleur parti de la situation, il but à si longs traits que pas une goutte ne fut laissée dans les vases. Il se transforma ensuite en aigle et s'envola aussi vite que ses ailes le lui permirent ; mais Suttung s'apercevant du stratagème prit également la forme d'un aigle et vola à sa poursuite. Quand les dieux le virent s'approcher d'Asgard, ils sortirent dans la cour tous les vases qu'ils pouvaient porter, et Odin les remplit en vomissant par le bec la merveilleuse liqueur qu'il avait bue. Toutefois il fut si près d'être pris par Suttung, qu'il laissa tomber derrière lui un peu d'hydromel dont il ne fut pas pris soin et qui échut en partage aux mauvais poètes. On l'appelle le breuvage des sots poètes. Mais l'hydromel déchargé dans les vases fut gardé pour les dieux et pour ceux d'entre les hommes qui ont assez d'esprit pour en faire bon usage. Voilà pourquoi la poésie est appelée le butin d'Odin, le don d'Odin, le breuvage des dieux, etc.

Mais envisageons cette fable dans sa forme plus ancienne et plus pure. Ainsi s'exprime la Vieille Edda dans le Hávamál :

On appelle héron de l'oubli
Celui qui plane sur les boissons;
Il dérobe les âmes des hommes.
Avec les ailerons de cet oiseau
Je fus enchaîné
Dans la demeure de Gunlad.

J'étais ivre
J'étais complètement ivre
Chez ce rusé Fjalar.
C'est la meilleure ivresse,
Celle après laquelle
On recouvre ses esprits.

Ce passage fait allusion aux effets de la forte boisson de a poésie, et Odin nous recommande d'en user avec modé-·ation. Ne serait-il pas bon que quelques-uns de nos poètes inssent compte du conseil?

Le Hávamál s'exprime encore ainsi :

J'ai cherché le vieux géant[1];
Maintenant je suis revenu;
J'y ai peu gardé le silence;
Avec beaucoup de paroles
J'ai parlé à mon avantage
Dans le palais de Suttung.

Gunlad m'a donné
Sur son siège d'or
Une gorgée du précieux hydromel;
Je lui ai donné ensuite
Une mauvaise récompense,
Pour son âme entière,
Pour son fervent amour.

Par la bouche de Rate
J'ai fait faire de l'espace
Et ronger le roc;
Au-dessus et au-dessous de moi
Étaient les chemins des géants :
Ainsi j'ai mis ma tête en danger.

D'une forme bien revêtue
J'ai fait bon usage :
En peu de choses faillit le sage;
Car Odrærer
Se trouve maintenant
Dans les demeures terrestres des hommes.

Il est douteux pour moi
Que j'eusse pu revenir

1. Suttung.

Des cours des géants
Si Gunlad ne m'avait aidé,
Cette bonne demoiselle
Sur laquelle j'ai reposé mon bras.

Le jour suivant
Arrivèrent les géants du froid
Pour s'informer du seul Très-Haut.
Dans le palais du seul Très-Haut :
Ils s'informèrent de Bolverk
Et demandèrent s'il était venu auprès des dieux
Ou si Suttung l'avait tué.

Odin, je crois,
Donna un anneau du serment.
Qui croira à sa sincérité ?
Suttung fut frustré,
Dépouillé de son breuvage,
Et Gunlad se mit à pleurer.

C'est une belle idée que celle qui nous représente Odin rampant comme un serpent dans le palais de Suttung; lorsqu'il a bu l'hydromel de la poésie, lorsqu'il est devenu inspiré, il prend son essor sur les ailes d'un aigle.

Le nom d'Odin, Bolverk, peut signifier celui qui fait le mal, ce qui peut se dire de celui qui est en relations avec les géants ; ou bien il peut désigner celui qui accomplit des choses difficiles, et dans ce cas il personnifierait la difficulté de se rendre maître de l'art de la poésie. Sans une lutte vigoureuse, personne ne peut gagner la victoire dans l'art de la poésie, et surtout dans la vieille langue norraine. Gunlad (de *gunnr*, lutte, et *lada*, inviter) invite Odin à cette lutte. Elle se trouve bien entourée de fortifications dans la demeure des géants. Elle est défendue par des murailles de pierre. La coupe dans laquelle était l'hydromel *est* appelée Odrærer (*od-rærer*, ce qui remue l'esprit);

c'est-à-dire, la coupe de l'inspiration; et la fable est aussi claire que ces noms. Kvaser est le fruit dont le jus est pressé et mêlé avec le miel; il produit le breuvage inspirateur. On dit aussi pertinemment que Kvaser périt dans sa propre sagesse. Le fruit ne crève-t-il pas par suite de la surabondance de jus? Mais ne considérons pas seulement l'aspect extérieur de cette fable; pressons-en le jus moral.

Nous devons remarquer ici que Kvaser (la salive, le fruit mûr) est produit par l'union des ases et des vans, une union intime des éléments solide et liquide.

Cette fable montre aussi la grande différence entre la Vieille et la Nouvelle Edda. Combien elle est plus pure et plus poétique dans la première que dans la seconde! *Ex ipso fonte dulcius bibuntur aquæ.* C'est dans la Vieille Edda que se trouve l'eau dans laquelle nous devons pêcher.

SECTION XIV. — SAGA

Odin n'est pas seulement l'inventeur de la poésie, il favorise et protége aussi l'histoire, Saga. La Vieille Edda dit:

Sokvabek est le nom de la quatrième demeure;
Sur elle coulent les vagues fraîches;
Ici boivent avec joie Odin et Saga
Chaque jour dans des coupes d'or.

La charmante influence de l'histoire ne pouvait être décrite d'une plus belle manière.

Sokvabek est le ruisseau de la mer. De la mer s'élèvent les pensées qui roulent comme des vagues rafraîchissantes à travers les paroles d'or. Saga peut raconter, Odin peut penser. Ils sont ainsi assis ensemble jour après jour et nuit après nuit, et rafraîchissent leurs esprits à la fontaine de

l'histoire. Saga est la seconde des déesses. Elle demeure à Sokvabek, grand et magnifique séjour. Le fleuve de l'histoire est grand, large et profond. Saga vient du mot qui signifie *dire*. En Grèce, Klio était une des muses, mais en Norseland Saga est seule, unie avec Odin, le père des actions héroïques. Ses faveurs sont l'espoir du jeune homme et le bonheur du vieillard.

Section XV. — Odin inventeur des runes

Le sens original du mot rune est *secret :* on l'employait pour désigner un songe mystérieux, une doctrine mystérieuse, un discours mystérieux, un écrit mystérieux. Nos ancêtres avaient un alphabet appelé runes, avant qu'ils n'eussent appris les caractères romains. La rangée runique était un futhorc (*f*, *u*, *th*, *o*, *r*, *k*), et non un alphabet (A, B) comme en grec et en latin. Mais qu'exprime-t-on mythologiquement en disant qu'Odin est l'inventeur des runes? Odin lui-même dit dans son fameux chant des runes, dans la Vieille Edda :

Je sais que j'ai été suspendu
A un arbre sur un rocher exposé aux vents[1]
Neuf nuits entières
Avec une lance blessée,
Et que je me suis offert à Odin,
Moi-même à moi-même;
Sur cet arbre
Dont personne ne sait
De quelle racine il provient.

1. Ygdrasil.

Nul ne me donna du pain
Ni une corne à boire,
Je regardai en bas,
M'appliquai aux runes,
Les appris en gémissant,
Et ensuite tombai par terre.

Neuf chants efficaces
J'ai appris du fils fameux
De Bolthorn, père de Bestla,
Et j'ai obtenu une gorgée
Du précieux hydromel
Tiré d'Odrærer.

Alors j'ai commencé à porter des fruits
Et à connaître beaucoup de choses,
A croître et à bien prospérer :
Mot par mot
J'ai cherché les mots,
Fait par fait
J'ai cherché les faits.

Tu trouveras les runes
Et les caractères expliqués,
De très grands caractères,
Que le grand orateur a décrits,
Et les hautes puissances formées,
Et le prince du pouvoir gravé.

Odin parmi les ases,
Mais parmi les lutins, Daain ;
Odin comme inventeur des runes
Et Dvalin pour les nains ;
Aasvid pour les géants grava des runes,
Moi-même j'en ai gravé.

Sais-tu comment il faut les graver ?
Sais-tu comment il faut les expliquer ?
Sais-tu comment il faut les dépeindre ?

Sais-tu comment il faut les prouver ?
Sais-tu comment il faut prier ?
Sais-tu comment il faut offrir ?
Sais-tu comment il faut envoyer ?
Sais-tu comment il faut consumer ?

Mieux vaut ne point prier
Que d'offrir trop ;
Un cadeau a toujours en vue une restitution.
Mieux vaut ne pas envoyer
Que de consumer trop.
Ainsi Thund grava des runes
Avant l'origine de l'homme,
Il monta là
Où il vint ensuite.

Je connais les chants
Que la femme du roi ne connaît pas
Ni le fils de l'homme.

Le premier est appelé *aide*,
Car il t'aidera
Contre les luttes et les soucis.

Pour le second je sais
Ce que demandent les fils des hommes
Qui veulent vivre comme des sangsues.

Pour le troisième je sais
Si j'ai grand besoin
De réprimer mes ennemis,
J'amortis le tranchant de l'arme :
De mes adversaires
Ni les armes ni les ruses ne peuvent nuire.

Pour le quatrième je sais
Si les hommes mettent
Des liens à mes membres,
Je chante de telle sorte
Que je puis marcher ;

Les entraves s'échappent de mes pieds
Et les menottes de mes mains.

Pour le cinquième je sais
Que je vois un trait s'échapper d'une main hostile,
Une flèche volant au milieu de l'armée;
Elle ne peut voler si vite
Que je ne puisse l'arrêter
Si seulement je l'aperçois.

Pour le sixième je sais
Si quelqu'un me blesse
Avec la racine d'un arbre vert[1],
Et aussi si un homme
Me déclare haine,
Le mal *les* consumera plus vite que moi.

Pour le septième je sais,
Que si je vois une maison élevée
Flamber au-dessus de ses habitants,
Elle ne brûlera pas avec une telle furie
Que je ne puisse la sauver;
Ce chant je puis le chanter.

Pour le huitième je sais
Ce qu'il est à tous
Utile de connaître;
Là où la haine s'élève
Parmi les fils des hommes
Je puis aussitôt l'apaiser.

Pour le neuvième je sais
Si je me trouve dans la nécessité
De sauver ma barque sur l'eau,
Je puis sur les flots
Calmer le vent
Et endormir la mer.

1. Les racines des arbres étaient spécialement employées dan l'art nuisible des trolls. Elles produisaient de mortelles blessures

Pour le dixième je sais,
Si j'aperçois des femmes de trolls
Jouant dans l'air,
Je puis opérer de telle sorte
Qu'elles abandonnent
Leur forme
Et leur esprit.

Pour le onzième je sais,
Si j'ai à conduire
Mes anciens amis à la bataille,
Je chante sous leurs boucliers,
Et avec puissance ils vont
Sains et saufs au combat,
Sains et saufs ils en reviennent;
Sains et saufs ils vont partout.

Pour le douzième je sais,
Si j'aperçois sur un arbre
Un cadavre se balançant à une corde
Je puis écrire de telle sorte
Et décrire en runes,
Que l'homme marchera
Et conversera avec moi.

Pour le treizième je sais,
Si je répands de l'eau
Sur un jeune homme[1];
Il ne succombera point,
Bien qu'il aille en guerre :
Cet homme ne tombera pas devant l'épée.

Pour le quatorzième je sais,
Si dans la société des hommes
Je dois énumérer les dieux,
Les ases et les lutins,

1. Les anciens païens Norsemen répandaient de l'eau sur le enfants lorsqu'ils leur donnaient un nom.

Je connais les distinctions de tous.
Peu d'inhabiles peuvent le faire.

Pour le quinzième je sais,
Ce que le nain de Thodrœrer[1] chanta
Devant les portes de Delling.
Il chanta la force aux ases,
La prospérité aux lutins,
La sagesse à Hroptatyr (Odin).

Pour le seizième je sais,
Si je désire posséder
La faveur et l'affection d'une modeste vierge,
Je change l'âme
De la demoiselle aux bras blancs,
Et tourne entièrement son esprit.

Pour le dix septième je sais,
Que cette jeune vierge
M'évitera à contre-cœur.
Ces chants, Lodfafner,
Tu en auras eu longtemps besoin;
Toutefois ils peuvent être bons, si tu les comprends,
Et profitables si tu les apprends.

Pour le dix-huitième je sais,
Ce que je n'enseigne jamais
A vierge, femme ou homme,

(Mieux vaut
Ne connaître que ce que l'on sait :
Telle est la conclusion des chants.)
Excepté à celle-là seule
Qui m'embrasse dans ses bras
Ou est ma sœur.

Maintenant sont chantés
Les chants du *Très-Haut*

Celui qui éveille le peuple,

Dans le palais du *Très-Haut*.
Tous utiles aux fils des hommes,
Mais inutiles aux fils des géants.
Salut à celui qui les a chantés !
Salut à celui qui les connaît !
Puisse celui qui les a appris en profiter !
Salut à ceux qui les ont écoutés !

La sœur ou la femme d'Odin est, nous l'avons vu, Frigg, la terre, et il y a entre le ciel et la terre bien des choses auxquelles ne songent même pas les hommes les plus sages, bien des choses que ne peut éclaircir la plus profonde philosophie, et c'est là ce qu'Odin n'enseigne jamais à la vierge ou à la femme de l'homme.

Les runes d'Odin furent écrites sur le bouclier qui se trouve devant le dieu éclatant, sur l'oreille d'Aarvak (celui qui veille toujours) et sur le sabot d'Alsvin; sur les roues qui roulent sous le chariot de Rogner, sur les reins de Sleipner, sur la patte de l'ours et sur la langue de Brage; sur les griffes du loup, sur le bec de l'aigle, sur les ailes sanglantes et sur l'extrémité du pont (l'arc-en-ciel); sur le verre, sur l'or, sur le vin et sur l'herbe; sur le cœur de Vile, sur la pointe de Gungner (lance d'Odin), sur la poitrine de Grane, sur les ongles de la norne et sur le bec du hibou. Tout ce qui fut gravé fut ensuite effacé, mêlé à l'hydromel sacré, et envoyé dans toutes les parties du monde. Il y en a chez les ases, il y en a chez les lutins, il y en a chez les fils des hommes.

Tout ceci se trouve dans la Vieille Edda, avec d'autres détails que nous omettons. Que sont les runes d'Odin, sinon une nouvelle expression de son existence? Les runes d'Odin représentent la puissance et la sagesse avec lesquelles il gouverne toute la nature et ses plus mystérieux phénomènes. Comme maître des runes, Odin est l'esprit qui subjugue et

contrôle la nature physique. Il gouverne la nature inanimée, le vent, la mer, le feu et l'esprit de l'homme; la haine de l'ennemi et l'amour de la femme. Tout est soumis à sa puissante domination, et voilà pourquoi les runes furent gravées sur toutes choses, au ciel et sur la terre. Il est l'esprit du monde, qui pénètre tout, le tout-puissant créateur du ciel et de la terre ou, pour me servir d'une expression plus mythologique, le père des dieux et des hommes.

Odin passa neuf jours sur l'arbre (Ygdrasil) et se sacrifia à lui-même, et se blessa lui-même avec sa lance. On a interprété ceci comme signifiant les neuf mois pendant lesquels l'enfant se développe dans le sein de sa mère. Revenez sur vos pas et relisez soigneusement les premières strophes, et vous trouverez qu'il y a un sens dans cette interprétation; mais, aimable lecteur, avez-vous jamais essayé de pénétrer avec votre esprit dans les mystères de la matière? Savez-vous qu'on ne peut acquérir la science sans travail, sans lutte, sans sacrifice, sans se vouer solennellement à une idée? Vous souvenez-vous qu'Odin donna son œil en gage pour boire à la fontaine de Mimer? La lance avec laquelle il se blesse lui-même montre la solennité de la consécration de sa personne. Dans cette lutte pour acquérir la science, l'esprit se voue à lui-même. Il sait quelles peines et quelles souffrances il faut endurer sur le chemin de la science, mais il envisage bravement ces obstacles, il veut lutter avec eux; c'est là sa grandeur, sa gloire, sa puissance. Odin passe neuf nuits sur l'arbre. Rome ne fut point bâtie en un jour. *Tantæ molis erat Romanas condere gentes!* De même on n'acquiert pas la science en un jour. L'esprit se développe par un progrès lent. Il ne boit ni ne mange, il jeûne. On doit aussi réprimer les appétits corporels, et, comme Odin, plonger avec l'esprit dans les profondeurs et pénétrer les mystères de la nature. Alors on apprendra tous ces chants merveilleux

qu'Odin apprit en pleurant avant qu'il ne tombât de l'arbre.

Odin est l'auteur des incantations runiques qui jouèrent un rôle si remarquable dans la vie sociale et religieuse du Norseman. La croyance dans la sorcellerie (*galdr* et *seidr*) était universelle parmi les Norsemen païens, et elle a son origine dans la mythologie, qui représente les arts magiques comme une invention d'Odin.

SECTION XVI. — VALHAL

Ainsi s'exprime la Vieille Edda, dans le chant de Grimner :

Gladsheim est le nom de la cinquième demeure ;
Là se trouve le spacieux Valhal
Qui brille comme l'or ;
Là Hropt[1] choisit
Chaque jour les hommes
Qui meurent par les armes.

Ceux qui vont à Odin
Reconnaissent facilement
La demeure à son aspect.
Sa toiture est faite de lances,
Sa salle est couverte de boucliers,
Ses bancs sont revêtus de corselets

Ceux qui vont à Odin
Reconnaissent facilement
La demeure à son aspect.
Un loup garde
La porte occidentale ;
Au-dessus de lui plane un aigle.

1. Odin.

Odin était éminemment le dieu de la guerre. Celui qui succombait sur le champ de bataille allait à Odin dans le Valhal après sa mort. Là il recommençait le combat, tombait et se relevait de nouveau. La vie dans le Valhal était glorieuse.

Le palais se nommait Valhal, c'est-à-dire, le séjour des guerriers tués. Odin se nommait Valfœdr (père des guerriers tués), et les filles qu'il envoyait choisir les héros tombés sur les champs de bataille s'appelaient valkyries. Valhal ne doit pas être confondu, comme nous l'avons dit plus haut, avec valaskjalf au toit d'argent.

Les héros qui entraient dans le valhal étaient appelés einherjes, de *ein* et *herja*, qui ensemble signifient l'excellent guerrier, et nous trouvons qu'Odin était aussi appelé Herjafœdr (père des héros).

Le Valhal est situé dans Gladsheim. C'est un vaste palais resplendissant d'or; des lances supportent le plafond, la toiture est faite de boucliers, les bancs sont ornés de cottes de mailles. On s'y sert d'épées pour faire du feu, et nous pouvons nous faire une idée de son immense étendue lorsque nous lisons dans la Vieille Edda que

Dans le Valhal il y a, ce me semble,
Cinq cents portes
Et quarante de plus;
Huit cents héros par chaque porte
Sortiront
Pour combattre le loup.

A l'extérieur du Valhal se trouve la brillante forêt Glaser. Toutes ces feuilles sont rouges d'or, et voilà pourquoi on désigne souvent l'or sous e nom de Glaser.

Quelle nourriture donne Odin à ses hôtes? Si tous les hommes qui ont succombé dans les combats depuis le com-

mencement du monde sont allés à Odin dans le Valhal, il doivent s'y trouver en foule. Oui, grande est leur foule. e effet; mais si grande qu'elle soit, elle sera encore considéré comme trop petite quand viendra le loup (la fin du monde) Si grande que puisse être la troupe d'hommes au Valhal, l chair du porc Saehrimner suffira amplement à leur sub sistance. Ce porc est cuit tous les matins, mais redevier entier chaque nuit. Le cuisinier s'appelle Andhrimner et l chaudière Eldhrimner. Ainsi s'exprime la Vieille Edda :

Andhrimner cuit
Dans Eldhrimner
C'est la meilleure des viandes;
Mais peu savent
Ce que mangent les einherjes.

Que boivent les hôtes d'Odin? Vous imaginez-vous que l père de tous inviterait les rois, les jarls et autres grand hommes pour ne leur donner à boire que de l'eau? Dan ce cas, beaucoup d'entre ceux qui auraient enduré les plu grandes peines du monde et reçu des blessures mortelle pour trouver accès au Valhal, trouveraient qu'ils auraien payé un trop grand prix pour boire de l'eau, et, en vérité ils auraient raison de se plaindre s'il ne trouvaient un meilleure réception. Mais nous verrons qu'il en est tout au trement; car la chèvre Heidrun (le clair ruisseau) se trouv au-dessus de Valhal et se nourrit des feuilles d'un arbr très fameux. Cet arbre s'appelle Lerad (qui offre protection), et des mamelles de la chèvre s'échappe l'hydromel en si grande abondance, qu'on en remplit chaque jour un bol assez vaste pour en contenir plus que n'en peuvent consommer tous les héros. Plus merveilleux encore est ce qu'on raconte du cerf, Eikthyrner (le chêne épineux, ayant des cornes noueuses), qui se trouve aussi au-dessus du Valhal

et se nourrit des feuilles du même arbre : pendant qu'il mange, ses andouillers laissent tomber dans Hvergelmer des gouttes en si grand nombre qu'ils fournissent assez d'eau pour les trente-six rivières qui s'en échappent, et dont douze vont au séjour des dieux, douze au séjour des hommes, et douze au Niflheim.

Ah ! nos ancêtres étaient des barbares sans culture, et cela est prouvé par leur genre de vie au Valhal, où les héros mangeaient du porc et buvaient de l'hydromel ! Mais que sommes-nous donc ? nous agissons de même. Considérons plus attentivement les mots dont ils se servaient. Ils appelaient la nourriture chair et la boisson hydromel, — expression empruntées à la vie ; mais ils attachaient une idée bien plus haute à la nourriture céleste. Bien que peu sachent ce que mangeaient les einherjes, nous devrions le savoir. Lorsque nous entendons le mot ambroisie, nous songeons à une nourriture très délicate, bien que nous ignorions ce qu'elle était. Dans l'*Iliade* (14,170), on l'emploie dans le sens d'eau pure. Les mots employés dans la mythologie du Nord relativement à la nourriture et à la boisson des dieux sont très simples, And-hrimner, Eld-hrimner et Sae-hrimner. Hrim (*rime*, frimas) est la première et la plus délicate transition d'un liquide à un solide ; hrimner est ce qui produit cette transition. La nourriture était formée, comme les mots l'indiquent clairement, par l'air (*ande*, *œnd*, *aande*, souffle), par le feu (*eld*), et par l'eau (*sœ*, mer). Nous avons ici la plus délicate formation des plus délicats éléments. Il n'y a en elle rien de terrestre. L'élément fondamental est l'eau bouillie par le feu qui est nourri par l'air ; et la boisson est le clair ruisseau qui coule des plus hautes régions du ciel, le pur courant éthéré, qui vient des régions lointaines où les vents font silence. Non, nous ne pouvons même pas appeler ceci une boisson, mais c'est le souffle de l'air le plus

pur et le plus délicat qui remplit les poumons des héros immortels dans le Valhal.

Il y a au Valhal une puissante troupe d'hommes, et en vérité Odin doit être un grand capitaine pour commander une armée aussi nombreuse; mais comment les héros passent-ils leur temps quand ils ne boivent pas? Réponse: chaque jour, aussitôt qu'ils se sont habillés, ils chevauchent dans la cour et y combattent jusqu'à ce qu'ils se soient taillés en pièces les uns les autres. Voilà leur passe-temps. Mais lorsque l'heure du repas approche, ils remontent sur leur coursiers et retournent boire de l'hydromel dans les crânes de leurs ennemis au Valhal. Ainsi s'exprime la Vieille Edda :

Les einherjes tous
Dans la plaine d'Odin
Se taillent journellement les uns les autres,
Tandis que sont choisis les tués.
Ils s'éloignent à cheval du champ de bataille
Et s'assoient paisiblement les uns auprès des autres.

SECTION XVII. — LES VALKYRIES (VALKYRJUR)

Comme dieu de la guerre, Odin envoie ses filles choisir les héros tombés (*Kjósa val*). On les appelle Valkyries et Valmeyar. Les Valkyries servent au Valhal, où elles portent à boire, prennent soin des cornes à boire et servent la table. Odin les envoie à tous les champs de bataille afin qu'elles fassent choix de ceux qui seront tués et qu'elles fassent pencher la victoire. La plus jeune des nornes, Skuld, chevauche aussi pour choisir les tués et faire tourner les chances du combat. La Vieille Edda nomme plus de douze *Valkyries*, et toutes s'occupent des choses de la guerre.

Cette fable d'Odin, dieu de la guerre, du Valhal et des Valkyries, a exercé une grande influence sur l'esprit et le caractère de nos ancêtres. Le héros mourant sait que les Valkyries ont été envoyées vers lui pour l'inviter à prendre possession du séjour d'Odin, et il reçoit leur message avec joie et satisfaction. L'enlèvement des braves au Valhal après la mort était un des points fondamentaux, sinon l'âme de la religion norse [1]. Les Norsemen sentaient dans leurs cœurs qu'il était absolument nécessaire d'être brave. Odin n'aurait pas soin d'eux, les mépriserait et les repousserait s'ils n'étaient point braves. Et n'y a-t-il pas quelque vérité dans cette doctrine? La bravoure n'est-elle pas aujourd'hui encore un prééminent devoir? N'est-ce pas le premier devoir de l'homme de dompter la crainte? L'homme est un esclave, un lâche, ses pensées mêmes sont fausses, s'il ne foule aux pieds la crainte. Nous trouvons donc que la doctrine odinique est vraie même de notre temps si nous en extrayons le noyau réel et l'essence. Un homme doit être vaillant — il doit marcher en avant et se comporter en homme. Dans la plupart des cas, on pourra juger jusqu'à quel point il est homme par la perfection de sa victoire sur la crainte. Grâce aux idées qu'ils avaient d'Odin, du Valhal et des Valkyries, les Norsemen considéraient comme une honte et un malheur de ne point mourir en combattant; et s'ils croyaient voir venir la mort naturelle, ils se taillaient des blessures dans la chair, afin qu'Odin pût les recevoir comme des guerriers tués. Les vieux rois sur le point de mourir faisaient transporter leur corps sur un navire; le navire s'en allait voiles déployées, et un feu lent le consumait, de telle sorte qu'une fois en mer il pût être livré aux flammes et offrir au héros une digne sépulture à la fois dans le ciel et

1. Voyez *Heroes and Hero-worship*, de Thomas Carlyle.

l'océan. Le viking norse combattait avec une énergie indomptable et sauvage. Il se tenait sur la proue de son navire, silencieux, les lèvres fermées, défiant le furieux océan avec ses monstres, et tous les hommes e toutes les choses. Aucun Homère n'a chanté ces guerriers norses et ces rois de la mer, mais leurs actes héroïques et leurs morts farouches sont le thème habituel des skaldes.

La mort du viking norse est admirablement décrite dans la strophe suivante du poème de Hjorth Boyesen du professeur Hjalmar, intitulée *Les Corbeaux d'Odin :*

Sur la proue, la tête levée,
Se tenait le chef, semblable à Thor irrité;
Les flocons de neige que le vent chassait dans ses [cheveux
Les faisaient passer de l'or au blanc.
Au milieu du fracas des mâts
Les Norsemen couraient à la mort en riant
Pour entrer dans Valhal la porte grande ouverte.

Regner Lodbrok termine ainsi son fameux chant, le Krákumál :

Cesse, mon génie! j'entends une voix
Qui vient des royaumes où les âmes martiales se ré- [jouissent;
J'entends les filles du carnage
Qui m'appellent au palais d'Odin :
Assis dans leur séjour béni,
Je boirai bientôt la boisson des dieux.
Les heures de la vie se sont écoulées,
Je tombe, mais je mourrai en souriant.

Et, dans le chant de mort de Hakon (Hákonarmál), nous trouvons les Valkyries, Gondul et Skogul dans le feu de la bataille :

Le dieu Tyr envoya
Gondul et Skogul
Choisir un roi

De la race d'Ingve,
Pour qu'il demeurât avec Odin
Dans le vaste Valhal.

Après avoir décrit la bataille, le skalde continue :

Lors donc! Gondul
Indiquant l'horizon avec sa lance
Dit à sa sœur :
Bientôt s'augmentera
La phalange des dieux;
A la fête d'Odin
Hakon est invité.

Le roi vit
Les belles vierges
Assises sur leurs chevaux
Dans leur brillante armure,
Leurs boucliers devant elles,
Solennellement pensives.

Le roi entendit
Les paroles de leurs lèvres,
Les vit faire signe
De leurs mains pâles,
Et leur parla ainsi :
Puissantes déesses,
Ne méritions-nous pas
Que vous nous eussiez choisi
Un meilleur sort?

Skogul répondit :
Tes ennemis sont tombés,
Ton pays est libre,
Ta renommée est pure;
Maintenant nous devons chevaucher
Vers les mondes plus verdoyants
Pour dire à Odin
Que Hakon vient.

Une interprétation des Valkyries n'est pas nécessa
dieu de la guerre envoie ses pensées et sa volonté
nage du champ de bataille sous la forme de pui
femmes armées, de la même manière qu'il envoie s
beaux sur la terre.

Au point de vue moral donc, Odin symbolise l'esp
pareil de la victoire qui inspirait les Norsemen et q
duisait leurs audacieux exploits · et nous savons
espoir de vaincu n'abandonnait pas le héros lorsqu
bait sanglant sur le champ de bataille, mais le suivai
qu'il était porté au Valhal dans les bras des Valk
que de là il volait sur des ailes d'aigle vers Gimle
hauteurs éternelles. Ainsi s'exprime la Vieille Edda
prophétie de Vala :

Elle vit des Valkyries
Qui avaient beaucoup voyagé ;
Elles étaient prêtes
A chevaucher vers Godthjod[1].
Skuld tenait l'enfant,
Skogul suivait,
Hild accompagnait Gondul
Et Geirskogul.
Maintenant j'ai nommé
Toutes les Valkyries.
Les filles de Herjan[2] étaient prêtes
A chevaucher sur la terre.

Et dans le chant de Grimner :

Hrist et Mist
Me passeront la norne ;
Skeggold et Skogul,

1. La race divine.
2. Odin.

Hild et Thrud,
Hlok et Harfjoter,
Gol et Geironul,
Randgrid et Radgrid,
Et Reginleif
Donnent de la bière aux einherjes.

On se rappellera aussi que les versions norses des Niblung représentent Brynhild comme une Valkyrie, qui par suite de sa désobéissance à Odin, a été piquée par une épine qui endort et condamnée à ne plus choisir les tués sur les champs de bataille, et à épouser un homme mortel.

CHAPITRE II

HERMOD, TYR, HEIMDAL, BRAGE ET IDUN

SECTION I. — HERMOD

Les fils d'Odin sont des émanations de son être. Comme dieu de la guerre, il a pour serviteurs le courage et l'honneur. Il invente l'art de la poésie, mais il en laisse l'exécution à son fils Brage. Il ne se mêle pas du tonnerre, ayant laissé ce soin d'un ordre inférieur à son fils Thor. Il est le père de la lumière et de l'obscurité, et il laisse la bienfaisante lumière se répandre et lutter librement contre l'obscurité (Balder et Hoder). Il ne s'occupe pas non plus de l'arc-en-ciel, mais laisse à Heimdal le soin d'y veiller.

Hermod (le vaillant au combat) était le fils d'Odin et le messager des dieux. Odin lui-même lui donna le casque et le corselet, les moyens qui lui permettaient de déployer son caractère guerrier, et il lui confie toutes les missions dangereuses. De ses nombreux exploits, le plus important est celui qu'il accomplit lorsqu'il fut envoyé sur Sleipner à Hel pour ramener Balder. Ce furent Hermod et Brage qui furent envoyés à Hakon pour lui souhaiter la bienvenue quand il arriva au Valhal.

SECTION II. — TYR

Le nom de Tyr est conservé dans Tuesday (mardi). Il est le dieu de l'honneur martial (comparez l'allemand *Zier*). Tyr est le plus audacieux et le plus intrépide de tous les dieux. C'est lui qui dispense la valeur dans la guerre ; aussi les guerriers ont-ils raison de l'invoquer. C'est une expression proverbiale de dire d'un homme qui surpasse tous les autres en valeur, qu'il est vaillant comme Tyr. On dit aussi d'un homme renommé par sa sagesse qu'il est sage comme Tyr. Il donne une magnifique preuve de son intrépidité quand les dieux essayent de persuader le loup Fenrer, ainsi que nous le verrons plus loin, de se laisser enchaîner avec la chaine Gleipner. Le loup, craignant que les dieux ne voulussent jamais le délier par la suite, consentit à être attaché, à la seule condition que tandis qu'on l'enchaînerait il tiendrait entre les mâchoires la main de Tyr. Tyr n'hésita point à placer la main dans la gueule du monstre, mais quand le loup s'aperçut que les dieux n'avaient pas l'intention de l'enchaîner, il mordit la main à cet endroit qui a toujours été connu depuis sous le nom de jointure du loup (*úlflidr*), le poignet. Depuis lors Tyr n'a qu'une main.

Tyr est le fils d'Odin, et c'est par son intermédiaire que ce dernier, comme dieu de la guerre, réveille le courage sauvage. Il est donc le dieu de l'honneur, et quand les nobles dieux veulent subjuguer les flammes furieuses, il doit naturellement réveiller tout son courage et même faire le sacrifice d'une partie de lui-même, de même que nous avons souvent à sacrifier notre confort pour éloigner les coquins et les fripons.

Section III. — Heimdal (Heimdallr)

Heimdal est le fils d'Odin, et on l'appelle le dieu blanc (*hviti áss*, le dieu pur, innocent). Il est le fils de neuf vierges, qui étaient sœurs : c'est une divinité très puissante et sacrée. Il dit dans la Vieille Edda :

> Je suis né de neuf mères,
> Je suis fils de neuf sœurs

Il porte aussi l'appellation de dieu denté, car ses dents étaient d'or pur, et encore l'appellation de Hallinskide (*hallinskidi*, qui possède l'arche voûtée). Son cheval s'appelle Gulltop (sommet d'or), et il demeure à Himminbjorg, dans les montagnes du ciel à l'extrémité de Bifrost, l'arc-en-ciel. Il est le gardien des dieux, et voilà pourquoi il est placé aux frontières du ciel, afin d'empêcher les géants de se frayer un chemin sur le pont. Il demande moins de sommeil qu'un oiseau et voit à cent milles autour de lui aussi bien la nuit que le jour. Son ouïe est si fine qu'aucun son ne lui échappe : il entend l'herbe pousser de terre et la laine croître sur le dos du mouton. Il a une corne appelée Gjallar-horn, qui s'entend par tout l'univers. Ainsi s'exprime la Vieille Edda dans le chant de Grimner :

> C'est à Himminbjorg
> Que Heimdal, dit-on,
> Demeure et gouverne.
> Là le gardien des dieux boit
> Dans de vieilles salles paisibles
> Joyeusement le bon hydromel.

Heimdal a une épée appelée Hofud (tête); il figure à la

mort de Balder et paraît dans Ragnarok. Physiquement interprété, Heimdal est le dieu de l'arc-en-ciel; mais le brillant arc-en ciel symbolise très admirablement la grâce favorisatrice des dieux. L'arc-en-ciel lui-même est appelé àsbrù (pont des ases), ou Bifrost (le chemin tremblant). Celui qui a vu un arc en-ciel parfait peut apprécier comment cette arche resplendissante a servi chez toutes les races de symbole de paix, le pont entre le ciel et la terre, le pont unissant les races de la terre avec les dieux. Dans la Genèse, Dieu ne mit-il pas son arc dans la nue en signe d'alliance entre lui et la terre? Et quand nos pauvres masses laborieuses auront cultivé leur goût pour la poésie, l'art et la science mythologique, lorsqu'elles auront appris à apprécier notre commun héritage, — elles trouveront que notre histoire gothique, notre doctrine populaire et notre mythologie forment ensemble

Un anneau
Qui nous attache aux cieux,
Un pont d'*arcs-en-ciel* jeté à travers
Le golfe des larmes et des soupirs[1].

En Grèce, nous trouvons la déesse Iris personnifiant l'arc-en-ciel ; mais dans aucun système mythologique la gracieuse divinité de l'arc-en-ciel ne joue dans les affaires humaines un rôle aussi important que notre Heimdal. Dans le premier vers de la Vœluspa, le genre humain est appelé fils de Heimdal, et la Vieille Edda développe cette pensée dans un chant séparé appelé Rigsmal, le chant de Rig (Heimdal).

1. Barry et Cornwall.

Section IV. — Brage et Idun

Brage est le fils d'Odin, et Idun est la femme de Brage. Brage est renommé par sa sagesse, mais spécialement par son éloquence et les formes correctes de sa parole. Non seulement il est très habile en poésie, mais l'art lui-même lui emprunte son nom de Brage, et cette épithète sert aussi à désigner un poète distingué. Des runes sont gravées sur sa langue. Il porte une longue barbe flottante, et les personnes barbues sont appelées d'après lui *skeggbragi*. Sa femme Idun (Idunn) conserve dans une boîte les pommes que les dieux, à l'approche de la vieillesse, n'ont qu'à goûter pour redevenir jeunes. C'est de cette façon qu'ils conservent une jeunesse régénérée jusqu'au Ragnarok. C'est là un grand trésor confié à la garde et à la fidélité d'Idun, et nous rapporterons le grand danger que les dieux coururent un jour.

A la fête qui avait lieu après la mort d'un roi ou d'un jarl, il était d'usage chez les Norsemen que l'héritier occupât un banc moins élevé en face du siège du chef, jusqu'à ce qu'on apportât le bol de Brage. Alors il se levait, prenait un engagement, et vidait la coupe de Brage. Ensuite on le conduisait sur le siège de son père.

Aux fêtes de sacrifice des Norsemen, le conducteur du sacrifice consacrait les cornes à boire aussi bien que les aliments sacrifiés. Les hôtes vidaient d'abord la corne d'Odin, pour la victoire et la domination du roi ; ensuite ils vidaient les cornes de Njord et de Frey, pour les saisons prospères et pour la paix ; puis l'on avait souvent coutume de boire à Brage, le dieu de la poésie. Voici, au sujet de la corne de Brage, une cérémonie caractéristique : quand la corne était

levée, on promettait d'accomplir quelque grande action qui pût fournir matière aux chants des skaldes. Ceci fait ressortir clairement le caractère de Brage.

Le nom d'Idun dérive de la racine *id* et exprime une activité constante et une rénovation : cette idée se trouvera mieux établie par la fable suivante.

Section V. — Idun et ses pommes

Aeger, le dieu de la mer, qui était habile dans la magie, alla un jour à Asgard, où les dieux lui firent bon accueil. Quand vint le temps du souper, les douze dieux puissants, avec les déesses Frigg, Freyja, Gefjun, Idun, Gerd, Sigun. Fulla et Nanna s'assirent sur leurs hauts sièges du jugement dans une salle autour de laquelle étaient rangées des épées d'un éclat si extraordinaire, qu'aucune autre lumière n'était nécessaire. Tandis qu'ils remplissaient leurs volumineuses cornes à boire, Aeger, qui était assis à côté de Brage, lui demanda de raconter une histoire sur les ases. Brage se conforma aussitôt à sa demande en lui apprenant ce qui était arrivé à Idun.

Un jour, dit-il, qu'Odin, Loke et Hœner étaient en voyage, ils arrivèrent dans une vallée où paissait un troupeau de bœufs, et comme ils étaient malheureusement à bout de vivres, ils ne se firent pas scrupule d'en tuer un pour leur souper. Cependant, ils firent de vains efforts pour faire bouillir la chair ; chaque fois qu'ils ôtaient le couvercle de la marmite, ils la trouvaient aussi crue que lorsqu'ils l'y avaient mise la première fois. Tandis qu'ils cherchaient à se rendre compte de cette singulière circonstance, ils entendirent du bruit au-dessus d'eux, et, en levant les yeux, ils aperçurent un aigle énorme perché sur la branche d'un

chêne. « Si vous voulez me donner une part de la chair, dit l'aigle, elle sera bientôt bouillie. » Comme sa proposition fut acceptée, il vola du haut de l'arbre et emporta une jambe et deux épaules du bœuf ; Loke fut si irrité de ce procédé qu'il ramassa une grande pierre et la laissa tomber de tout son poids sur le dos de l'aigle. Or ce n'était pas un aigle que Loke frappa, mais le fameux géant Thjasse, vêtu du plumage d'un aigle. Loke s'en aperçut à son grand chagrin, car, tandis qu'une extrémité du pieu s'enfonçait dans le dos de l'aigle, il se trouva dans l'impossibilité de lâcher l'autre extrémité et fut ainsi entraîné par le géant déguisé en aigle à travers les rochers et les forêts, jusqu'à ce qu'il fût presque mis en pièces au point qu'il pensa voir ses bras arrachés à ses épaules. Dans cette situation, Loke se mit à implorer la paix, mais Thjasse lui dit qu'il ne le lâcherait que lorsqu'il se serait engagé par un serment solennel à expulser d'Asgard et à lui amener Idun et ses pommes. Loke jura bien volontiers de les lui apporter et retourna dans un piteux état vers ses compagnons.

A son retour à Asgard, Loke raconta à Idun que, dans une forêt située non loin de la résidence céleste, il avait vu croître des pommes qui étaient de bien meilleure qualité que les siennes et qu'en tout cas il valait la peine de faire une comparaison entre elles. Idun, trompée par ses paroles, prit ses pommes et alla avec lui dans la forêt ; mais ils n'y étaient pas sitôt entrés que Tjasse, déguisé dans son plumage d'aigle, vola rapidement vers eux, et, se saisissant d'Idun, l'emporta avec son trésor vers Jotunheim. Les dieux étant ainsi privés de leurs pommes rénovatrices, se mirent bientôt à grisonner et à prendre des rides ; la vieillesse se glissait rapidement vers eux, quand ils découvrirent que Loke avait été, comme d'habitude, l'auteur de tous les maux *qui avaient* fondu sur eux. Dans l'assemblée qui fut convo-

quée on s'informa d'Idun, et les dernières nouvelles que chacun pouvait en donner, c'est qu'on l'avait vue sortir d'Asgard en compagnie de Loke. Ils le menaçèrent donc de la torture et de la mort s'il ne trouvait aussitôt quelque expédient pour ramener à Asgard Idun et ses pommes. Cette menace terrifia Loke, et il promit de ramener Idun de Jotunheim si Freyja voulait lui prêter son plumage de faucon Il obtint le plumage de faucon de Freyja, s'en revêtit et vola vers Jotunheim : il constata que Thjasse était allé pêcher en mer, et, sans perdre de temps, il changea Idun en une noix et l'emporta dans ses griffes. Mais quand Tjasse revint et s'aperçut de ce qui était arrivé, il revêtit son plumage d'aigle et vola vers eux. Quand les dieux virent s'approcher Loke emportant dans ses griffes Idun changée en noix, ils placèrent sur les murs d'Asgard des bottes de copeaux et y mirent le feu dès que Loke les eut franchis ; comme Thjasse ne put arrêter son vol, son plumage prit feu, et il tomba ainsi au pouvoir des dieux, qui le tuèrent sur le seuil de la résidence céleste.

Quand ces nouvelles parvinrent à la fille de Thjasse, Skade (*Skadi*, allem. *Schade*, mal), elle mit son armure et alla à Asgard, bien résolue à venger la mort de son père ; mais les dieux déclarèrent qu'ils étaient disposés à entrer en composition, et un arrangement amiable intervint. Skade devait choisir un mari à Asgard, et les dieux devaient la faire rire, bien qu'elle se flattât que personne n'y pourrait réussir. Le choix d'un mari devait être déterminé par la seule inspection des pieds des dieux, et il était stipulé que les pieds seraient la seule partie visible de leurs personnes jusqu'à ce qu'elle eût fait connaître sa détermination. En inspectant la rangée de pieds placés devant elle, Skade s'éprit d'une paire dont les belles proportions la firent penser qu'elle devait certainement appartenir à Balder. « Je choisis

ceux-ci, dit-elle, car ils me semblent être ceux de Balder. » Cependant les pieds étaient ceux de Njord, et Njord lui fut donné pour époux; et comme Loke parvint à la faire rire en exécutant avec une chèvre de divertissantes bouffonneries, la réparation fut complète. On dit même qu'Odin alla au delà des stipulations en enlevant les yeux de Thjasse qu'il plaça dans le firmament, afin qu'ils brillassent comme des étoiles.

Cette fable, interprétée par les œuvres visibles de la nature, signifie que lorsque Idun (le printemps rénovateur), est en possession de Thjasse (l'hiver désolant), tous les dieux — c'est-à-dire toute la nature — languissent jusqu'à ce qu'elle soit délivrée de sa captivité. Quand s'opère cette délivrance, sa présence répand de nouveau la joie et la gaîté et toutes choses revivent; tandis que son persécuteur, l'hiver, avec son souffle glacé, se dissout dans les rayons solaires indiqués par les feux allumés sur les murs d'Asgard. L'hiver souffle si violemment la tempête dans les flammes, que la chair ne peut être bouillie, et que le vent même emporte avec lui un bâton enflammé (Loke).

L'interprétation morale se présentera à tous les lecteurs: Idun est à Brage, qui chante parmi les arbres et près des harmonieux ruisseaux du printemps, ce qu'une poétique contemplation des forces actives de la nature qui produisent les fleurs et font mûrir les fruits doit toujours être auprès des fils de Brage.

CHAPITRE III

BALDER ET NANNA, HODER, VALE ET FORSETE

SECTION I. — BALDER

Balder est le favori de toute la nature, de tous les dieux et des hommes. Il est le fils d'Odin et de Frigg, et l'on peut vraiment dire de lui qu'il est le meilleur dieu et que l'humanité entière lui décerne des louanges. Il est si beau et si éblouissant dans sa forme et dans ses traits, que des rayons de lumière semblent jaillir de lui; et nous pouvons nous faire une idée de la beauté de ses cheveux, quand nous savons que *la plus blanche de toutes les plantes* est appelée *chevelure de Balder*[1]. Balder est le plus doux, le plus sage et le plus éloquent de tous les dieux, et cependant telle est sa nature, que le jugement qu'il a prononcé ne peut jamais être changé. Il habite dans la demeure céleste appelée Breidablik (la vaste splendeur), où rien de malpropre ne peut entrer. Ainsi s'exprime la Vieille Edda, dans le chant de Grimner :

> Breidablik est la septième (demeure),
> Où Balder s'est
> Construit à lui-même un palais,
> Dans ce pays
> Où existent, à ma connaissance,
> Le moins de crimes.

1. L'*Anthemis cotula* s'appelle généralement dans le Nord *Baldersbraa*.

Section II. — La mort de Balder le bon

Ce fut un événement que les ases regardaient comme très important. Balder le bon était tourmenté par de terribles rêves qui lui montraient que sa vie était en grand danger. Il en fit part aux dieux assemblés qui, dans leur tristesse, résolurent de conjurer les dangers qui le menaçaient. Frigg jura par le feu et l'eau, par le fer et tous les autres métaux, aussi bien que par les pierres, la terre, les maladies, les bêtes, les oiseaux, les poisons et les choses rampantes, que rien parmi ces choses ne ferait aucun mal à Balder. Cependant Odin craignait que la prospérité des dieux ne se fût évanouie. Il sella son Heipner et chevaucha vers Niflheim, où le chien de Hel vint à sa rencontre; celui-ci avait la poitrine ensanglantée et aboya longtemps à Odin. Odin s'avança; la terre tremblait sous lui, et il arriva à la haute demeure de Hel. Il savait que le tombeau de la vala était situé à l'est de la porte; il chevaucha vers cet endroit et chanta des chants magiques (*Kvad galdra*); elle se leva malgré elle et demanda qui troublait son repos après qu'elle avait été si longtemps couverte de neige et mouillée par la rosée. Odin se donna le nom de Vegtam, fils de Valtam, et demanda pour qui les bancs étaient recouverts d'anneaux, pour qui les couches nageaient dans l'or. Elle répondit que l'hydromel était brassé pour Balder, mais que tous les dieux étaient au désespoir. Quand Odin demanda quel serait le poison de Balder, elle répondit que Hoder précipiterait la fameuse branche et deviendrait le poison du fils d'Odin; mais Rind donnerait naissance à un fils qui, âgé seulement d'une nuit, porterait une épée et ne laverait ses mains ni ne peignerait ses cheveux avant d'avoir vengé son frère. Mais ayant re-

connu Odin à une question énigmatique, elle dit : « Vous n'êtes pas Vegtam, comme je le croyais, mais vous êtes Odin, le vieux maître. » Odin répondit : « Vous n'êtes point vala, mais la mère des trois géants. » Alors la vala dit à Odin de retourner chez lui à cheval et de se vanter de son voyage, mais l'assura que personne ne viendrait ainsi la visiter encore avant que Loke ne fût débarrassé de ses chaînes et que la ruine des dieux ne fût accomplie. Voici ce que dit le chant de Vegtam dans la Vieille Edda :

Les dieux étaient réunis
Tous en conseil,
Et les déesses
Étaient toutes en conférence ;
Et ils demandèrent
Aux dieux puissants
Pourquoi Balder avait
Des rêves oppresseurs.

Pour ce dieu le sommeil
Était fort pénible ;
Les rêves heureux
Semblaient l'avoir abandonné.
Ils demandèrent aux géants,
Sages prophètes de l'avenir,
Si ceci ne pouvait
Prédire des calamités.

Les réponses dirent
Que le parent d'Uller
Était destiné à la mort,
Lui le plus cher de tous :
Ceci causa du chagrin
A Frigg et à Svafner,
Et à toutes les autres puissances ;
Aussitôt ils résolurent :

Qu'ils enverraient
Solliciter
Tout être vivant
De ne point nuire à Balder.
Toutes les espèces vivantes jurèrent
Par serment qu'elles l'épargneraient :
Frigg reçut tous
Leurs vœux et pactes.

Valfödr craint
Quelque défectuosité,
Il pense que les haminjes [1]
Peuvent être partis;
Il réunit les dieux,
Demande leur avis :
A la délibération
On devisa beaucoup.

Odin se leva,
Lui le seigneur des hommes,
Et sur Sleipner il
Posa la selle;
Il chevaucha ensuite
Vers Niflheim.
Il rencontra un chien
Venant de Hell.

Le chien était souillé de sang
A la poitrine,
A la gorge avide de carnage
Et à la mâchoire inférieure.
Il aboya
Et ouvrit une large gueule
Vers le père des chants magiques :
Longtemps il hurla.

1. *Les esprits gardiens.*

Odin continua à chevaucher
Sur le sol foudroyé
Jusqu'à ce qu'il arrivât
A la haute demeure de Hell;
Alors Ygg (Odin) chevaucha
Vers la porte orientale,
Où il savait que se trouvait
Un tombeau de vala.

A la prophétesse il se mit
A chanter un chant magique,
Regarda vers le nord,
Eut recours à des runes puissantes,
Prononça un charme,
Demanda une réponse,
Jusqu'à ce que contrainte elle se levât
Et dît d'une voix sépulcrale :

LA VALA

Quel est cet homme
Inconnu de moi
Qui a augmenté pour moi
Une course pénible?
J'ai été couverte de neige,
Fouettée par la pluie,
Et mouillée par la rosée,
J'ai été longtemps morte.

VEGTAM

Vegtam est mon nom,
Je suis fils de Valtam.
Parle-moi de Hel;
J'arrive de la terre pour te rendre visite.
Pour qui sont ces bancs
Couverts d'anneaux,
Ces couches précieuses
Revêtues d'or?

LA VALA

Ici se trouve de l'hydromel
Brassé pour Balder,
Sur la brillante boisson
Est étendu un bouclier;
Mais la race des dieux
Est au désespoir.
J'ai parlé par contrainte,
Maintenant je garderai le silence.

VEGTAM

Ne garde pas le silence, vala!
Je te questionnerai
Jusqu'à ce que je sache tout :
Je veux savoir encore
Qui sera de Balder
Le meurtrier,
Et qui au fils d'Odin
Otera la vie.

LA VALA

Hoder enverra ici
Son glorieux frère;
C'est lui qui sera de Balder
Le meurtrier,
Et qui au fils d'Odin
Otera la vie.
J'ai parlé par contrainte,
Je garderai maintenant le silence.

VEGTAM

Ne garde pas le silence, vala!
Je te questionnerai
Jusqu'à ce que je sache tout :
Je veux savoir encore
Qui de Hoder
Tirera vengeance,

Ou qui mettra sur le bûcher
Le meurtrier de Balder.

LA VALA

Rind portera un fils
Dans les palais d'hiver;
Il tuera le fils d'Odin
Lorsqu'il sera âgé d'une nuit.
Il ne lavera point une de ses mains
Ni ne coupera sa chevelure
Avant qu'il n'ait amené au bûcher
L'adversaire de Balder.
J'ai parlé par contrainte,
Je garderai maintenant le silence.

VEGTAM

Ne garde pas le silence, vala!
Je te questionnerai
Jusqu'à ce que je sache tout :
Je veux savoir encore
Quelles sont les filles
Qui pleurent à leur gré
Et jettent vers le ciel
Les voiles de leurs cous.
Dis-moi cela;
Jusqu'alors tu ne dormiras pas.

LA VALA

Tu n'es pas Vegtam,
Comme je le croyais d'abord;
Mais tu es Odin,
Le seigneur des hommes.

ODIN

Tu n'est pas Vala
Ni femme sage;
Mais tu es la mère
Des trois thurses (géants).

LA VALA

Retourne à cheval chez toi, Odin!
Et triomphe.
Plus jamais ainsi
Un homme ne viendra me visiter
Jusqu'à ce que Loke libre
S'échappe de ses liens,
Et que vienne Ragnarok
Qui détruira tout.

Quand on eut fait connaître que rien au monde ne nuirait à Balder, les dieux dans leurs réunions eurent pour passe-temps favori de prier Balder de se lever pour leur servir de but : les uns lui lançaient des dards, les autres des pierres, tandis que d'autres le taillaient avec leurs sabres et leurs haches de bataille : quoi qu'ils fissent, personne ne pouvait lui faire de mal, et tous regardaient cela comme un grand honneur pour Balder. Mais quand Loke Laufeyarson vit cette scène, il fut grandement vexé que Balder ne reçût aucune blessure. Il prit donc la forme d'une femme et alla à Fensal, la demeure de Frigg. Cette déesse, en voyant la prétendue femme, lui demanda si elle savait ce que faisaient les dieux dans leurs réunions. La femme (Loke) répondit qu'ils jetaient à Balder des dards et des pierres sans pouvoir le blesser.

— Ah! dit Frigg, ni bois ni métal ne peuvent blesser Balder, car j'ai exigé de toutes choses un serment.

— Quoi! s'écria la femme, toutes choses ont-elles juré d'épargner Balder?

— Toutes choses, répondit Frigg, hormis un petit arbrisseau qui croît sur le côté oriental de Valhal, et qui s'appelle le gui : j'ai pensé qu'il était trop jeune et trop faible pour lui demander un serment.

Dès que Loke apprit cela, il s'en alla, et, reprenant sa

forme naturelle, arracha le gui et retourna à l'endroit où les dieux étaient assemblés. Il y trouva Hoder qui se tenait éloigné sans prendre part au jeu, parce qu'il était aveugle. Loke alla à lui et lui dit :

— Pourquoi ne jetez-vous pas également quelque chose à Balder?

— Parce que je suis aveugle, répondit Hoder, que je ne puis voir où est Balder, et qu'en outre je n'ai rien à lui jeter.

— Venez donc, dit Loke, faites comme les autres, et faites honneur à Balder en lui jetant ce brin; je dirigerai votre bras vers l'endroit où il est.

Hoder prit donc le gui, et sous la conduite de Loke, le lança à Balder, qui tomba inanimé, transpercé d'outre en outre. Certes, nul ne fut jamais témoin, parmi les dieux ou parmi les hommes, d'une action plus atroce ! Quand Balder tomba, les dieux restèrent sans voix, frappés d'horreur, puis ils se regardèrent les uns les autres; tous étaient unanimes à vouloir se saisir de celui qui avait accompli l'action ; mais ils furent obligés de différer leur vengeance, par respect pour la sainteté du lieu (lieu de paix), où ils étaient assemblés. Enfin, ils donnèrent cours à leur chagrin, par de si hautes lamentations qu'ils étaient incapables de se le communiquer les uns aux autres.

Odin cependant ressentait ce malheur plus rigoureusement, parce qu'il comprenait le mieux la grandeur du méfait et de la perte que les dieux avaient essuyée par la mort de Balder. Quand les dieux furent un peu calmés, Frigg demanda qui, parmi eux, voulait conquérir sa faveur et son amour tout entier en se rendant à cheval au monde inférieur, pour tâcher de trouver Balder et pour offrir une rançon à Hel, si elle voulait permettre à Balder de retourner à Asgard; sur quoi Hermod, surnommé l'*Agile*, offrit

d'entreprendre le voyage. Le cheval d'Odin, Sleipner, fut donc amené et préparé pour le voyage. Hermod le monta et s'en alla rapidement au galop.

Les dieux emportèrent alors le cadavre de Balder et le portèrent à la mer, à l'endroit où était le navire de Balder, Ringhorn, qui était le plus grand de tous les navires. Mais, quand ils voulurent lancer ce navire, pour y construire le bûcher funéraire de Balder, il leur fut impossible de le faire changer de place. Dans cette situation, ils envoyèrent un messager à Jotunheim pour appeler une certaine géante appelée Hyrroken (le feu fumant), qui arriva chevauchant sur un loup et portant des serpents entortillés autour des reins. Dès qu'elle mit pied à terre, Odin ordonna à quatre serviteurs de maintenir sa monture, mais ils furent obligés de renverser par terre l'animal avant de pouvoir en venir à bout. Hyrroken alla alors à la proue du navire et le mit à flot d'un seul coup; mais le mouvement fut si violent, que des étincelles jaillirent des rouleaux qui se trouvaient au-dessus et que toute la terre trembla. Thor, furieux à cette vue, saisit son marteau et aurait brisé le crâne de la femme, si les dieux n'avaient intercédé pour elle. Le corps de Balder fut ensuite transporté à bord du navire sur le bûcher funéraire, et cette cérémonie eut un tel effet sur la femme de Balder, Nanna, fille de Nep, que son cœur se brisa de chagrin; son corps fut déposé sur le même bûcher et brûlé avec celui de son mari. Thor se tenait derrière le bûcher et le consacra avec son marteau Mjolner. Devant ses pieds sortit de terre un nain appelé Lit. Thor le poussa du pied dans le feu, en sorte qu'il fut également brûlé. Il y eut un vaste concours de monde à la procession funéraire de Balder. En tête marchait Odin, accompagné de Frigg, des Valkyries et de ses corbeaux. Puis venait Frey dans *son chariot,* traîné par le porc Gullinbursti (brosse d'or),

ou Slidrugtanne (qui a des dents aiguës). Heimdal chevauchait sur son cheval Goldtop, et Freyja conduisait son chariot traîné par des chats. Il y avait aussi un grand nombre de géants du froid et de géants des montagnes. Odin jeta sur le bûcher funéraire le fameux anneau Draupner que les nains avaient fait pour lui, et qui possédait la propriété de produire toutes les neuf nuits huit anneaux d'égale valeur. Le cheval de Balder, richement carapaçonné, fut également mené sur le bûcher et consumé dans les mêmes flammes avec le corps de son maître.

Entre temps, Hermod s'occupait de sa mission. Il faut relater qu'il chevaucha neuf jours et autant de nuits à travers de sombres et profondes vallées, si sombres qu'il ne pouvait rien distinguer, jusqu'à ce qu'il arriva à la rivière Gjol et franchit le pont Gjallar (pont sur la rivière Gjol), qui est couvert d'or brillant. Modgud, la fille qui gardait le pont, lui demanda son nom et sa parenté, et ajouta que la veille, cinq fylkes (troupes) d'hommes morts avaient chevauché sur le pont.

— Mais, dit elle, il ne trembla pas plus sous eux tous réunis, qu'il ne trembla sous vous seul, et vous n'avez pas le teint des morts ; pourquoi donc chevauchez-vous sur la route qui mène à Hel?

— Je chevauche vers Hel, répondit Hermod, pour chercher Balder ; l'avez-vous vu par hasard passer par ce chemin?

Elle répondit que Bjaldar avait chevauché sur le pont Bjallar, et que la route qui mène au séjour de la mort (à Hel) se trouve plus bas et vers le nord.

Hermod poursuivit ensuite son voyage jusqu'à ce qu'il arriva aux portes défendues de Hel. Alors il mit pied à terre, serra les sangles, remonta sur son cheval et lui battit les flancs de ses deux éperons. Le cheval franchit la porte

dans une course effrénée et sans la toucher. Puis Hermod chevaucha vers le palais, mit pied à terre et entra : il y trouva son frère Balder occupant le siège le plus distingué de la salle, et passa la nuit en sa compagnie. Le lendemain matin, il supplia Hel (la mort) de laisser Balder regagner à cheval sa patrie, en lui représentant le chagrin qui régnait parmi les dieux. Hel répondit qu'il fallait expérimenter maintenant si Balder était aussi universellement aimé qu'on le disait :

— Si donc, ajouta-t-elle, toutes choses dans le monde, animées ou inanimées, pleurent pour lui, il retournera chez les dieux ; mais si quelqu'un parle contre lui ou refuse de pleurer, dans ce cas Hel le gardera.

Après quoi Hermod se leva, et Balder sortit avec lui de la salle et lui donna l'anneau Draupner pour qu'il l'offrît en souvenir à Odin. Nanna envoya à Frigg un tapis avec quelques autres cadeaux, et une bague d'or à Fulla. Puis Hermod s'en retourna à cheval à Asgard et raconta tout ce qu'il avait vu et entendu.

Les dieux envoyèrent des messagers parmi tout l'univers supplier toutes choses de pleurer, afin que Balder pût être délivré du pouvoir de Hel. Toutes choses condescendirent volontiers à la demande, — hommes, animaux, la terre, les pierres, les arbres et tous les métaux, exactement comme nous voyons les choses pleurer, lorsqu'elles sortent du froid pour entrer dans un air chaud. Lorsque les messagers revinrent avec la conviction que leur mission avait pleinement réussi, ils rencontrèrent en chemin une géante (ogresse, isl. *gygr*), qui s'appelait Thok. Ils lui demandèrent également de pleurer Balder pour le faire sortir de la puissance de Hel. Mais elle répondit :

Thok pleurera
Avec des larmes sèches[1]
Pour la mort de Balder;
Ni dans la vie ni dans la mort
Il ne m'a donné de la joie.
Laissez Hel garder ce qu'elle a.

On suppose que cette géante (*gygr*) n'était autre que Loke Laufeyarson lui-même, qui avait causé tant d'autres peines aux dieux. La Vieille Edda fait ainsi allusion dans la Vœuspa à la mort de Balder :

J'ai vu le sort
Caché de Balder,
Le dieu souillé de sang,
Le fils d'Odin.
Dans les champs
Croissait
Chétif et inaperçu
Le gui.

De cet arbrisseau fut fait,
A ce qu'il me parut,
Un dard mortellement nuisible;
Hoder le lança;
Mais Frigg déplora
Dans Fensal
Le malheur du Valhal.
Comprenez-vous encore, ou quoi ?

Pour conquérir Vafthrudner et se révéler lui-même, Odin lui demande de résoudre ce dernier problème :

Que dit Odin
Dans l'oreille de son fils
Avant qu'il ne fût mené au bûcher ?

1. Les étincelles de feu sont des larmes sèches.

Cette question est celle à laquelle Vafthrudner ne put répondre, en conséquence de quoi il dut sacrifier sa tête. N. M. Petersen pense qu'Odin souffla dans l'oreille de Balder le nom du dieu suprême.

La fable relative à la mort de Balder trouve une explication convenable dans les saisons de l'année et le passage de la lumière à l'obscurité, dans le Norseland. Balder représente l'été clair et brillant, alors que le crépuscule et l'aurore s'embrassent l'un l'autre et vont, la main dans la main, dans ces latitudes septentrionales. Sa mort causée par Hoder est la victoire de l'obscurité sur la lumière, l'obscurité de l'hiver sur la lumière de l'été, et la revanche de Vale est l'apparition de la lumière nouvelle après les ténèbres de l'hiver.

Dans ce rapprochement, il faut aussi remarquer qu'on avait coutume autrefois, coutume aujourd'hui presque oubliée, de célébrer le bannissement de la mort ou de l'obscurité, la lutte entre l'hiver et l'été, en même temps que l'arrivée du roi de Mai et l'élection de la reine de Mai. Oubliée! oui, nous pouvons bien demander comment il se peut que, pendant de longs siècles, nous nous soyons tourmentés et torturés avec toutes les bribes de grec et de latin que nous pouvions trouver, sans nous soucier le moins du monde de nos admirables et profonds souvenirs du passé. La mort était représentée sous la forme d'un arbre et jetée dans l'eau ou brûlée. Au printemps deux hommes représentent l'été et l'hiver, l'un habillé de verdure d'hiver ou de feuilles, l'autre de paille. Ils ont avec eux une grande compagnie de serviteurs, armés d'ais, et ils combattent entre eux jusqu'à ce que l'hiver (ou la mort) soit dompté. Ils lui enlèvent les yeux ou le jettent dans l'eau. Ces coutumes, qui subsistèrent pendant le moyen âge, avaient leur racine et leur origine dans l'ancienne fable que nous avons donnée plus haut.

Aucune fable ne peut être plus claire que celle-ci qui a rapport à Balder. La Nouvelle Edda dit distinctement qu'il est si beau et si éblouissant dans sa forme et dans ses traits, que des rayons de lumière semblent jaillir de lui. Balder est donc le dieu de la lumière, la lumière du monde. La lumière est la meilleure chose que nous ayons dans le monde ; elle est blanche et pure ; elle ne peut être blessée ; aucun choc ne peut la troubler ; rien dans le monde ne peut la tuer, si ce n'est sa propre négation, l'obscurité (Hoder). Loke (le feu) est jaloux d'elle. La pure lumière du ciel et la flamme du feu sont éternellement ennemies l'une de l'autre. Balder ne combat point, la mythologie ne raconte pas ses exploits ; il ne fait que briller et éblouir, répandant sur tous des bénédictions, d'une manière assidue et invariable, jusqu'à ce que les ténèbres le surprennent, les ténèbres qui ne font point connaître le mal qu'elles font ; et quand Balder est mort, des pleurs et des lamentations se font entendre dans toute la nature. Toute la nature soupire après la lumière. L'œil de l'enfant ne recherche-t-il pas la lumière du matin, et l'enfant ne pleure-t-il pas quand la lumière s'évanouit, quand la nuit vient ? Cette fable de Balder ne se répète-t elle pas chez le vieillard qui s'écrie comme Gœthe, quand la mort obscurcit ses yeux : « *Mehr licht.* (Encore de la lumière?) » L'aigle ne recherche-t il pas la lumière du haut du pinacle le plus élevé de la montagne? L'alouette s'élève sur ses ailes sublimes et salue par des notes gazouillantes le retour du roi du jour dans son royaume. L'arbre fermement enraciné dans le sol recherche la lumière et étend ses branches vers elle. L'oiseau de passage sur ses ailes libres vole vers la lumière et la suit. N'est-ce pas le désir de voir la lumière qui attire les oiseaux vers le sud à l'époque où les jours sont courts dans le nord, et qui ramène de nouveau le petit voyageur dès que les longs jours du nord reviennent avec

leurs longues heures lumineuses? C'est ce que dit Runeberg d'une façon épigrammatique :

L'oiseau de passage est de noble naissance;
Il porte un motto, et son motto est,
Lux mea dux, la lumière est mon guide.

Oui, toutes les choses animées, même les coquilles de la mer, chaque feuille du chêne et chaque brin d'herbe, recherchent la lumière, et le poète aveugle chante :

Salut, sainte lumière! fille aînée du ciel!
Celui qui possède la lumière dans sa claire poitrine
Peut s'asseoir au centre et jouir du jour brillant;
Mais celui qui cache une âme noire et des pensées im-
[pures
Marche plongé dans les ténèbres sous le soleil de midi[1].

Et un autre barde dit :

La lumière descend du ciel,
Pur éther dans des vases pleins jusqu'au bord;
La lumière monte vers le ciel,
Médiatrice de nos âmes.

Mais ce serait rester satisfait dans sa coquille que d'interpréter Balder comme une simple personnification de la lumière naturelle du ciel. Il représente et symbolise, dans le sens le plus profond, la lumière céleste de l'âme et de l'esprit, la pureté, l'innocence, la piété. Il n'est pas douteux que nos ancêtres combinaient dans cette fable l'élément moral et l'élément physique. Toute lumière vient du ciel. La lumière naturelle éclaire l'œil, la lumière spirituelle éclaire le cœur. L'innocence ne peut être blessée. L'arrogance et la jalousie lui lancent les flèches de la médisance, mais elles

1. Milton.

tombent impuissantes sur le sol. Mais il y a un penchant, une place non gardée parmi nos autres passions fortement gardées. Le malfaiteur sait comment la trouver, et l'innocence est transpercée. Quand Balder meurt, un voile noir enveloppe toute la nature, et c'est ainsi que l'histoire se couvre de deuil, non parce que le héros meurt, mais parce que l'innocent Lincoln est percé par la balle de l'impur assassin, qui rentre dans la nuit et fuit. Chaque fois que la lumière est frappée par les ténèbres, c'est la beauté et la bonté qui est abattue; mais elle n'est jamais abattue que pour recommencer à briller avec une splendeur plus grande. Balder meurt dans la nature quand les bois sont dépouillés de leur feuillage, quand les fleurs se fanent et que les tempêtes de l'hiver font rage. Balder meurt dans le monde spirituel quand les bons quittent le sentier de la vertu, quand l'âme devient noire et ténébreuse et qu'elle oublie sa céleste origine. Balder revient dans la nature quand les doux vents du printemps agitent l'air, quand le rossignol fait entendre son chant dans les cieux, quand les fleurs s'ouvrent et que la lumière prend la place de l'obscurité et des ténèbres; Balder revient dans le monde spirituel lorsque l'âme perdue se retrouve, qu'elle jette bas le manteau des ténèbres, et que, comme un brillant esprit, elle vole sur les ailes de la lumière vers le ciel, vers Dieu qui la donna.

La fleur qui est consacrée à Balder, le sourcil de Balder, est l'*anthemis cotula*. C'est une fleur complète avec un disque jaune et des rayons blancs, un symbole du soleil avec sa lumière rayonnante, une fleur du soleil. Quelle pensée poétique! La lumière se répand sur la terre de dessous les sourcils de Balder, et les poils de ses paupières en sont les rayons. Quel thème pour un Corrège, qui réussit si bien à peindre l'innocence de la femme rayonnant de ses yeux à demi-clos!

La femme de Balder est Nanna. A sa mort, son cœur se brise et elle meurt. Elle est la déesse florale qui tourne toujours sa face souriante vers le ciel. Son père était Nep (*nepr*, bourgeon), fils d'Odin. Nous avons expliqué plus haut pourquoi Nanna et Balder envoient l'anneau Draupner à Odin, un tapis à Frigg, et un anneau à Fulla. Tout lecteur qui pense y verra clairement l'admirable symbole du tapis fleuri de la terre, avec la fécondité et l'abondance.

Nous comprenons facilement la tristesse de toute la nature quand nous savons que Loke représente le feu et que Balder est allé à Hel. Toutes choses pleurent et se couvrent de vapeur quand on les porte d'un air froid à un air chaud, hormis le feu, et nous rappelons que Thok, c'est-à-dire, Loke déguisé, versait des larmes sèches (des étincelles); mais toutes les larmes véritables sont causées par un changement du cœur qui passe du froid au chaud. On dit encore communément en Islande que lorsque les pierres sont couvertes de rosée, elles pleurent pour Balder (*gráta Baldr*). Le vaisseau de Balder, Ringhorn, est appelé avec raison le plus grand de tous les vaisseaux. Ringhorn, c'est le monde entier, et toute la terre est le bûcher funéraire de Balder. Les sommets des montagnes sont les mâts de ce vaisseau, qui est rond (*ring*) comme le monde qui tourne.

Il est temps que nous cessions de parler de nos barbares ancêtres, car, si nous comprenons bien cette fable de Balder, nous voyons qu'ils appréciaient, d'une manière profonde et poétique, la lumière qui remplit l'œil et bénit le cœur, et qu'ils étaient sensibles à la peine qui traverse le sein de l'homme même dans ses fibres les plus fines et les plus délicates. Dans cette fable de Balder, les sentiments les plus délicats se mêlent aux pensées les plus sublimes. Lisez-la et comprenez-la. Ouvrez l'oreille, le cœur et l'âme à la *musique* qui la traverse comme un souffle sans voix. Et

quand vous aurez lu cette fable, et que vous l'aurez comparée aux autres fables et aux meilleures Sagas, ne dites plus que le Nord n'a pas de littérature! . . . . . .

. . . .

Que notre ancienne mythologie, en dépit des bises hivernales qui ont soufflé sur elle, en dépit du froid perçant auquel elle a été exposée, en dépit de toutes les persécutions qu'elle a eu à souffrir, ait pu bourgeonner et fleurir dans notre doctrine teutonique, nos reines de mai et notre vie populaire, c'est la preuve de la grande force vitale qu'elle contenait, la preuve aussi de la vigoureuse pensée de nos ancêtres qui l'ont conservée. Et nulle part ceci n'est plus évident qu'en Norwège. Ces histoires qui ont leur racine dans la mythologie du Nord ont passé de génération en génération par la tradition orale avec une remarquable fidélité. Voyez ces vallées longues, étroites et profondes de la Norwège! Ces grandes crevasses sont de profonds sillons creusés dans la masse montagneuse, comme s'ils était destinés à produire une généreuse moisson de doctrines populaires, qui furent le germe de la mythologie de l'Edda. Donnons à nos enfants une part de la récolte!

Section III. — Forsete

Forsete est le fils de Balder et de Nanna. Il possède la demeure céleste appelée Glitner, et tous les plaideurs qui lui soumettent leur cause s'en retournent parfaitement réconciliés. Son tribunal est le meilleur qui se puisse trouver chez les dieux et les hommes. Ainsi s'exprime la Vieille Edda, dans le chant de Grimner:

Glitner est la dixième demeure ;
Elle repose sur de l'or
Et est couverte d'argent.
Là demeure Forsete
En tous temps,
Et il apaise toutes les querelles.

Forsete signifie simplement président. L'île d'.
était appelée autrefois Forseteland. Dans le Nor
justice était distribuée pendant la belle saison de
l'heure où le soleil était au-dessus de l'horizon,
air, alors que la nature était parée de fleurs. L
de l'assemblée et la pureté de la justice est exp
les colonnes d'or et le toit d'argent de Glitner. La
de Balder brillait sur son fils.

CHAPITRE IV

THOR, SA FEMME SIF ET SON FILS ULLER

SECTION I. — COUP D'ŒIL GÉNÉRAL

Thor (*Thórr*, *Thunnar*, anglo-saxon *Thunor*, allem. *donner*, tonnerre), qui a donné son nom au jeudi (*Thursday*, *Thor'sday*), est le principal dieu après Odin. Il est un dieu du printemps, et subjugue les géants du froid.

Thor porte une barbe rouge, sa nature est de feu, il est ceint d'une ceinture de force, sa main brandit un marteau, il conduit un chariot traîné par deux chèvres, dont les sabots et les dents jettent des étincelles de feu ; le nuage écarlate reflète ses yeux enflammés ; il porte sur la tête une couronne d'étoiles ; la terre repose sous ses pieds et porte les empreintes de ses pieds puissants. Il est appelé Asathor et aussi Akethor (de *aka*, chevaucher)[1] ; il est le plus fort des dieux et des hommes. Il est prodigieusement fort et terrible quand il est irrité ; mais, ainsi qu'il arrive fréquemment chez les hommes doués d'une grande vigueur, sa force s'allie avec un bon naturel tout à fait inoffensif. Son royaume s'appelle Thrudvang et sa demeure Bilskirner : elle contient cinq cent quarante salles. C'est la plus grande

1. C'est là l'explication habituelle, basée sur la Nouvelle Edda. De plus récentes investigations montrent qu'il s'appelait Œku-thor, corruption de Ukko-Thor. Ukke est d'origine finnoise et est le nom du dieu du tonnerre des tribus Tshudic. Voyez *Kalevala*, l'épopée finnoise.

maison qu'on ait jamais construite. Ainsi s'exprime la Vieille Edda, dans le chant de Grimner :

Cinq cents salles
Et quarante de plus
A ce qu'il me semble,
Se trouvent dans Bilskirner;
Parmi les maisons sans toit
Il n'en est point je pense,
Qui surpassent celle de mon fils[1].

Le char de Thor est traîné par deux chèvres appelées Tanngnjost et Tanngrisner. C'est parce qu'il conduit ce char qu'il est appelé Akethor (Cocher-Thor). Il possède trois articles très précieux. Le premier est un marteau appelé Mjolner, que les géants du froid, aussi bien que ceux des montagnes, connaissent à leurs dépens lorsqu'ils le voient lancé contre eux dans les airs ; et ce n'est pas étonnant, car ce marteau a fendu plus d'un crâne de leurs pères et de leurs parents. La seconde chose rare qu'il possède est appelée la ceinture de force ou de bravoure (*Megingjarder*) Lorsqu'il la ceint autour de lui, sa force divine est doublée Le troisième article précieux qu'il possède est son gantelet de fer, dont il est obligé de se couvrir la main lorsqu'il tient le manche de son marteau. Personne n'est assez savant pour relater tous les merveilleux exploits de Thor.

Maintenant le lecteur comprendra facilement les belles strophes suivantes de Longfellow[2], qui a si ingénieusement répandu sur sa littérature la rosée d'Ygdrasil :

1. Thor.
2. *Tales of a Wayside Inn.*

Je suis le dieu Thor,
Je suis le dieu de la guerre,
Je suis le dieu tonnant!
Ici dans ma Norlande,
Ma forteresse,
Je règne pour toujours!

Ici au milieu des icebergs
Je gouverne les nations;
Voici mon marteau
Mjolner : les puissants
Géants et sorciers
Ne peuvent lui résister!

Voici les gantelets
Avec lesquels je le manie
Et le lance au loin;
Voici ma ceinture :
Quand je la ceins,
Ma force est doublée !

La lumière que tu vois
Jaillir dans les cieux
En éclairs cramoisis,
N'est que ma barbe rouge
Enflée par le vent de la nuit
Et faisant l'effroi des nations.

Jove est mon frère ;
Mes yeux sont l'éclair;
Les roues de mon char
Roulent dans le tonnerre,
Les coups de mon marteau
Retentissent dans le tremblement de terre !

La force gouverne encore le monde,
L'a gouverné, le gouvernera;
La douceur est faiblesse

La force est triomphante;
Sur toute la terre
Existe encore le jour de Thor !

Thor est le père de Magne, dont la mère est Jarnsaxa, et de Mode. Il est l'époux de Sif et le beau-père d'Uller ; il est le protecteur d'Asgard et de Midgard, et on l'appelle souvent Midgardsveor ; ses serviteurs sont Thjalfe et la sœur de ce dernier, Roskva. Parmi les différents noms de Thor, les plus communs sont Vingthor, Vingner et Hlorride. En tout ceci, nous le considérons naturellement comme le dieu du tonnerre. Thor, comme on l'a observé, est Thunarr, le tonnerre. Thrudvang, son royaume, est le gros nuage compacte où il règne. Sa demeure, Bilskirner (*bil-skirnir*), ce sont les éclairs qui illuminent le ciel pour un moment (*bil*[1]) ; ses chèvres, Tanngnjost (grinçant des dents) et Tanngrisner (dents étincelantes), symbolisent les éclairs, comme aussi sa barbe rouge. Mjolner, son marteau, est l'écraseur (comparez le mot anglais *mill*) ; sa ceinture, Megingjarder, est la ceinture de la force ; ses fils, Magne et Mode, symbolisent la force et le courage. Vingthor est l'ouragan qui vole, et Hlorride est celui qui monte dans le char de feu. Son serviteur Thjalfe est affairé, et Roskva est rapide et agile. La Nouvelle Edda montre clairement aussi que Thor est le dieu du tonnerre : elle relate que Thor marche à pied et est obligé chaque jour de passer à gué les rivières Kormt et Ormt et deux autres appelées Kerlaung, lorsqu'il va siéger en jugement avec les autres dieux à la fontaine Urdar : il ne peut aller à cheval, comme les autre dieux. S'il ne marchait point lorsqu'il se rend au tribunal sous le chêne Ygdrasil, le pont des ases deviendrait la proie des flammes et les eaux sacrées deviendraient bouillantes, c'est-

1. *Bil* est un mot usité en Norseland, signifiant *moment*.

ı-dire si Thor franchissait Bifrost dans son char du ton-ıerre.

La femme de Thor, Sif, est un autre symbole de la terre.)n l'appelle la femme à la belle chevelure. On donne à l'or ɜ nom de chevelure de Sif à cause de la fable déjà rapportée, uivant laquelle Loke lui coupe la chevelure et fait forger our elle par les nains des cheveux d'or. Les interprètes de ı mythologie ne veulent point donner à Sif le champ où ndulent les épis mûrs, qui appartient au dieu Frey, sym-olisé par son porc aux soies d'or; mais ils disent que Sif st la montagne couverte d'herbe, par opposition à Jarnsaxa, ui règne dans les déserts stériles. Hrungner, c'est-à-dire ɜ rocher nu, s'efforça de gagner la faveur de Sif, mais il 'y réussit point.

Uller est le fils de Sif et le beau-fils de Thor. Il est si abile à se servir de l'arc, et peut courir si vite avec ses atins à neige (*skees*), que personne ne peut lutter avec lui ans ces arts. Il est aussi très beau de sa personne et pos-ède toutes les qualités d'un guerrier, aussi convient-il de invoquer dans les combats singuliers. Le demeure d'Uller st Ydaler (vallées de la pluie). De ce qu'il court sur des ıtins, nous pouvons conclure qu'il est une personnification ɜ l'hiver, et si l'artiste le choisit comme thème, il doit le ɪprésenter debout sur ses patins, couvert d'un vêtement 'hiver, l'arc et la flèche à la main. Nous sommes préparés ıaintenant à donner quelques aventures de Thor.

SECTION II. THOR ET HRUNGNER

Un jour Thor était allé vers l'est pour combattre des trolles, mais Odin alla sur son cheval Sleipner à Jotunheim et arriva près d'un géant du nom de Hrungner. Hrungner demanda quel était cet homme qui chevauchait dans les airs et sur la mer avec un casque d'or, et il ajouta qu'il avait un cheval extraordinairement bon. Odin répondit qu'il parierait sur sa tête qu'on ne pourrait trouver un si bon cheval dans Jotunheim. Hrungner dit que c'était en effet un excellent cheval, mais qu'il en avait un du nom de Goldfax (crinière d'or), qui pouvait faire de bien plus longs pas, et aussitôt il sauta sur son cheval et galopa derrière Odin. Odin tint constamment tête, mais Hrungner, dans sa nature de géant, avait été tellement excité, qu'avant qu'il pût s'en apercevoir il était arrivé aux portes d'Asgard. Quand il arriva à la porte de la salle, les dieux l'invitèrent à boire, ce qu'il demanda sitôt qu'il fut entré. Alors les dieux placèrent devant lui les vases dans lesquels Odin avait coutume de boire, et il les vida chacun d'un trait. Quand il fut devenu ivre, il donna libre cours à ses bruyantes jactances. Il allait enlever Valhal, disait-il, et le porter à Jotunheim; il allait démolir Asgard et tuer les dieux, excepté Freyja et Sif, qu'il amènerait chez lui; et tandis que Freyja lui versait le breuvage céleste dans les vases préparés pour lui, il remarqua qu'il allait boire toute la bière des dieux. Quand enfin les dieux furent fatigués de son arrogance, ils nommèrent Thor, qui arriva aussitôt; il brandit son marteau plein de fureur, et demanda qui était à blâmer pour avoir permis à ce chien de géant de boire en *ces lieux*, ou qui avait introduit sain et sauf Hrungner dans

le Valhal, et pourquoi Freyja lui versait de la bière comme elle le faisait aux fêtes des dieux. Hrungner, regardant Thor d'un œil qui n'était rien moins qu'amical, répondit qu'Odin l'avait invité et qu'il était sous sa protection. Thor dit que Hrungner aurait à se repentir de cette invitation avant de sortir; mais le géant répondit que Asathor aurait peu d'honneur à le tuer, désarmé comme il était; il donnerait une meilleure preuve de sa valeur en osant se mesurer avec lui aux frontières de son territoire, à Grjottungard (*Grjottungardar*). J'ai été fou aussi, continua Hrungner, de laisser à la maison mon bouclier et mon caillou; si j'avais mes armes, je tenterais maintenant un holmgang[1]; mais je vous déclare que vous êtes un lâche si vous me tuez désarmé. Thor ne voulut pas se dispenser d'un duel alors qu'il était provoqué à un holm; c'était une chose que personne ne lui avait jamais offerte antérieurement. Hrungner s'en alla donc et retourna chez lui. Les géants parlèrent beaucoup de ce voyage de Hrungner; ce qui les intéressait surtout, c'était sa provocation à l'adresse de Thor, et ils attachaient une grande importance au point de savoir lequel des deux sortirait victorieux du combat. Car si Hrungner, qui était le plus puissant des géants, était vaincu, ils ne pouvaient rien attendre de bon de la part de Thor. Ils firent donc à Grjottungard un homme d'argile, de neuf rasts (milles?) de hauteur et de trois rasts de largeur entre les épaules; ils ne purent trouver un cœur en rapport avec sa grandeur, et voilà pourquoi ils prirent celui d'une jument;

1. Holmgang (*isle-gang*), est un duel qui avait lieu dans une petite île. Chaque combattant était accompagné d'un second, qui devait le protéger avec son bouclier. La personne provoquée avait le droit de donner le premier coup. Lorsque l'adversaire était blessé au point que le sang souillait la terre, les seconds pouvaient intervenir et mettre fin au combat. Celui qui était blessé le premier devait payer l'amende du holmgang.

9.

mais celui-ci remua et trembla quand Thor arriva. Hrungner avait un cœur de pierre dure, pointu et à trois coins; sa tête était aussi de pierre, comme son bouclier, qui était large et épais : il tenait ce bouclier devant lui lorsqu'il attendait Thor à Grjottungard. Son arme était un caillou qu'il brandissait au-dessus de ses épaules, en sorte que ce n'était pas une petite affaire d'engager le combat avec lui. A côté de lui se trouvait le géant d'argile, qu'on appelle Mokkerkalfe (*Mokkrkâlfi*) : il était tellement terrifié qu'il était tout en sueur. Thor se rendit au holmgang en compagnie de Thjalfe, un serviteur qu'il avait obtenu d'un paysan près de la mer. Thjalfe courut à l'endroit où se trouvait Hrungner, et lui dit : Vous ne vous tenez pas sur vos gardes, géant; vous tenez le bouclier devant vous, mais Thor vous a vu; il vient avec violence de dessous la terre et vous attaque. Alors Hrungner plaça aussitôt le bouclier sous ses pieds et se mit dessus, mais il saisit son caillou des deux mains. Bientôt il vit des éclairs et entendit de bruyants craquements, puis il vit Thor dans sa puissance d'ase, s'élançant avec impétuosité, brandissant son marteau et le précipitant de loin contre lui. Celui-ci leva le caillou des deux mains et le lança de toute sa force contre le marteau; les deux objets se rencontrèrent dans l'air, et le caillou se brisa en deux morceaux dont l'un tomba sur le sol (et de là les montagnes de cailloux), tandis que l'autre fut lancé avec une telle force contre la tête de Thor, qu'il tomba à la renverse; mais le marteau Mjolner atteignit Hrungner juste à la tête et fit voler son crâne en petits morceaux; lui-même tomba sur Thor, de telle façon que son pied gisait à travers le cou de Thor. Thjalfe lutta avec Mokkerkalfe, qui tomba avec peu d'honneur. Ensuite Thjalfe alla à Thor, et se disposa à enlever le pied de Hrungner, mais il fut incapable de le faire. Quand les dieux

apprirent que Thor était tombé, ils arrivèrent tous à Grjottungard, mais nul parmi eux ne put remuer le pied du géant. Alors arriva Magne (*magni*, force), le fils de Thor et de Jarnsaxa; il n'était âgé que de trois nuits et il éloigna de Thor le pied de Hrungner, en disant : « C'est un grand malheur, père, que je sois venu si tard; j'aurais pu, je pense, tuer ce géant avec mon poing. » Thor se leva et félicita chaudement son fils, ajoutant qu'il lui donnerait le cheval du géant Goldfax; mais Odin remarqua qu'il était mal que Thor donnât un si bon cheval au fils d'une sorcière (*gygjar syni*, fils de Jarnsaxa) et non à son père.

Thor retourna chez lui à Thrudvang, et le caillou resta fixé dans sa tête. Alors vint une sorcière, dont le nom était Groa, femme d'Orvandel le Sage; elle chanta ses chants magiques sur Thor jusqu'à ce que le caillou devînt mobile. Mais quand Thor s'en aperçut, et qu'il vit que la pierre allait disparaître, il voulut récompenser Groa pour sa guérison et lui réjouir le cœur. Il lui raconta donc comment il était venu du nord en traversant à gué les rivières Elivagar, et comment il avait apporté Orvandel de Jotunheim sur son dos dans un panier; et comme preuve de ceci il dit qu'un orteil d'Orvandel était sorti du panier et avait gelé, et que par suite il l'avait arraché pour le jeter dans le ciel et en faire une étoile qui s'appelle l'orteil d'Orvandel. Il ajouta enfin qu'il ne se passerait pas longtemps avant qu'Orvandel revînt à la maison. Mais Groa se réjouit tellement de ces nouvelles, qu'elle oublia tous ses chants magiques, en sorte que le caillou ne devint pas plus mobile qu'il n'était et qu'il se trouve encore fixé dans la tête de Thor. Voilà pourquoi il ne faut point jeter un caillou en travers du sol, car alors la pierre se meut dans la tête de Thor. Ainsi chante le skalde, Thjodolf de Hvin :

Nous avons ample preuve
Du terrible voyage du géant
A Grjottungard,
Dans le feu consumant de berg-folk
Le sang bouilli dans le frère de Meile[1],
Le tremblement de la terre et de la lune,
Quand le fils de la terre alla
Au combat en gants d'acier.

En flammes brillantes étaient
Tous les royaumes du ciel
Pour le beau-père d'Uller,
Et la terre rocheuse;
La veuve de Svolner vola en pièces,
Quand la paire de chèvres
Mena le char sublime
Et son divin maître
A la rencontre avec Hrungner.

Le trait proéminent de cette fable est l'éclair qui éclate sur les rochers et les brise. Hrungner (de *hruga*, amonceler), c'est la montagne nue, avec ses pics. Tout est fait de pierre. Le cœur, la tête, le bouclier et l'arme de Hrungner, tout était de pierre; il y a en outre la montagne d'argile (Mokkerkalfe), revêtue de brouillards (*mokkr*), et la lutte a lieu à Grjottungard, sur la limite du champ couvert de pierres. Thor écrase la montagne pour ouvrir la voie à l'agriculture. Thjalfe est le travail infatigable, qui prépare la roche pour la culture. Il conseille à Hrungner de se protéger par-dessous avec son bouclier. La culture de la montagne doit commencer à son pied; c'est là que travaille l'industrieux fermier. Lorsqu'il regarde en l'air, la montagne dresse sa tête rocheuse comme un énorme géant de pierre, mais les nuages

1. *Un nom d'Odin.*

s'amoncellent autour de la tête du géant, les éclairs la frappent et la brisent. Thjalfe peut aussi être considéré comme un compagnon de la tempête, et représenterait alors la pluie, puisque Thor l'a eu d'un paysan près de la mer et qu'il lutte avec la montagne d'argile, d'où l'eau s'écoule. Le front de Thor peut aussi représenter la force de la terre, dont il provient comme fils de la terre : nous savons que Minerve sortit tout armée du cerveau de Jupiter. Orvandel[1] et Groa (*to grow*, croître), sont une allusion à la semence qui germe (orvandel) et qui croît. Thor porte la semence dans son panier à travers les rivières froides comme la glace (*Elivagar*), c'est-à-dire qu'il protège la vie de la plante pendant l'hiver ; le rejeton sort trop tôt au printemps, et un orteil gèle ; et c'est une belle idée que celle qui nous montre les dieux changeant en étoiles brillantes tout ce qui dans le royaume des géants est devenu inutile sur la terre. Quel plus joli thème peut demander un peintre que celui qui représenterait Thor portant sur ses divines épaules l'insouciant Orvandel et passant à gué les rivières glacées de l'hiver ?

Avant de passer à la fable suivante, nous nous arrêterons ici un moment pour jeter un rapide coup d'œil sur l'histoire et pour rechercher si quelques-uns de ses traits ne se trouvent pas complètement réfléchis dans cette fable du cœur de pierre relative à Hrungner et à Thor.

Hrungner sur son cheval *Goldfax*, courant avec Odin et Sleipner, représente de la manière la plus parfaite la mauvaise poésie jouissant des richesses dérobées aux nations de la terre, en rivalité avec la véritable poésie et la philosophie grecques ; Sleipner est Pégase ; et quand les poétereaux romains sont à l'apogée de leur gloire, Hrungner est reçu à Asgard : ivre et fanfaron, il jure qu'il mettra tous les dieux

1. Orvandel, *de aur*, terre, et *vendill*, le rejeton (vondr).

à mort, excepté Sif (Fortuna) et Freyja (Vénus), qu'il détruira Asgard et transportera Valhal en Jotunheim ; ou, en d'autres termes, Vénus et Fortuna seront les seules divinités qui seront adorées ; toute religion (Asgard) sera extirpée, et l'histoire (Valhal) ne servira qu'a glorifier Rome.

Mais dans le cours des temps le Nord commence à prendre part au le règlement des destinées du monde ; Thor prend possession de sa maison, et peu de temps après, un duel se livre entre les Goths et les Romains (Vandales), duel dans lequel Rome est vaincue, ce qui ne pouvait être mieux exprimé que par l'heureux coup de Mjolner, qui écrase le géant au cœur de pierre et à la tête de pierre (vandalisme romain).

Mais le Goth est romanisé, il devient un esclave de la pensée romaine et de la civilisation romaine, et ainsi Hrungner tombe sur Thor, le pied en travers du cou de Thor, jusqu'à ce que vienne Magne, fils de Thor, qui enlève le pied du géant. Magne est l'Anglo-Saxon qui créa un christianisme gothique et une langue écrite gothique : et c'est à bon droit que l'Anglo-Saxon pouvait être appelé Magne, fils d'Asathor et de la sorcière Jarnsaxa, car Magne est la représentation mythique des arts mécaniques, qui ont reçu leur plus parfait développement en Angleterre et en Amérique (les Anglo-Saxons). Et nous n'avons qu'à considérer la littérature de l'Angleterre et de l'Amérique pour observer avec quel plaisir Magne (l'Anglo-Saxon) est un grand enfant, qui chevauche sur le cheval Goldfax (la langue latine), ce dont peut bien se plaindre Odin, quoique l'esprit du Nord (Odin) puisse envier plutôt au cheval (romanisme) son cavalier qu'au cavalier (l'Anglo-Saxon) son cheval.

En ce qui concerne le caillou qui resta dans le front de Thor et qui s'y trouve encore, nous savons, hélas ! qu'il

n'est que trop vrai que les écoles et les littératures de toutes les races teutoniques souffrent plus ou moins de la malédiction du romanisme . . . .
. . . .

Il est difficile de dire qui était Mokkerkalfe qui assista Hrungner, à moins que ce ne soit l'Arabe, et on peut bien l'appeler un frère des Romains (Hrungner) ennemis de Thor. Mokkerkalfe avait en lui un cœur de jument, or nous savons que les Arabes ont toujours été caractérisés par leur amour des chevaux ; les Francs, qui défirent l'Arabe dans l'arène historique, doivent être Thjalfe, qui était un serviteur de Thor.

Tel est l'arrangement de cette fable, et nous avons montré son application dans un sens prophétique. Nous ne prétendons pas que les anciens Norsemen avaient dans leur esprit les Arabes, les Grecs, les Romains, les Francs et les Anglo-saxons, mais ils avaient une profonde compréhension des relations des choses, la suprême loi de l'univers ; et l'histoire n'est que le reflet des plus sublimes énigmes dans la nature.

SECTION III. — THOR ET GEIRROD[1]

Il nous faut relater comment Thor fit un voyage à Geirrodsgard sans son marteau Mjolner, ni sa ceinture Megingjarder, ni ses gants de fer ; et ce fut la faute de Loke. Un jour que Loke, ayant emprunté à Frigg son déguisement de faucon, s'était envolé pour s'amuser, la curiosité le conduisit à Geirrodsgard, où il vit un grand palais.

1. Ce Geirrod ne doit pas être confondu avec le nourrisson d'Odin, Geirrod, *fils* de Hraudung. (Voyez p. 73.)

Il s'assit et regarda à travers une ouverture dans la muraille, mais Geirrod l'aperçut et ordonna à un de ses serviteurs de saisir l'oiseau et de le lui apporter. Or la muraille était si haute qu'il était difficile de la gravir : Loke s'amusait de ce que le serviteur y trouvait tant de difficulté, et il pensait qu'il serait temps encore de s'envoler quand le serviteur aurait franchi le plus mauvais pas. Quand celui-ci l'attrapa, il étendit ses ailes et fit des efforts avec les pattes, mais les pattes étaient serrées, en sorte qu'il fut pris et porté au géant. Quand ce dernier vit ses yeux, il soupçonna que ce n'était pas un oiseau ; et comme Loke gardait le silence et refusait de répondre aux questions qu'on lui posait, Geirrod l'enferma dans un coffre et le laissa avoir faim pendant trois mois. Loke dut donc enfin avouer qui il était, et pour avoir la vie sauve, il dut faire serment à Geirrod qu'il amènerait Thor à Geirrodsgard sans son marteau ou sa ceinture de force.

Thor visita en chemin la sorcière Grid, mère de Vidar le silencieux. Elle lui apprit, au sujet de Geirrod, que c'était un géant traître et dangereux, et elle lui prêta sa ceinture de force, ses gants de fer et son bâton, qui a nom Gridarvold. Thor se rendit alors à la rivière Visner, qui est extrêmement large ; il ceignit ensuite la ceinture et opposa son bâton au sauvage torrent, mais Loke et Thjalfe s'accrochèrent à la ceinture. Quand il fut arrivé au milieu de la rivière, elle grossit à ce point que les vagues inondaient ses épaules. Alors Thor dit :

Ne deviens pas, Vimer,
Puisque je désire aller à gué
Au royaume des géants !
Sache, si tu deviens,
Que mon pouvoir d'ase deviendra
Aussi haut que le ciel !

Dans une crevasse il vit la fille de Geirrod, Gjalp, qui se tenait sur les deux rives du torrent et le faisait grossir; alors il prit une grande pierre et la jeta après elle. Le torrent dut être arrêté à sa source, et il cacha toujours quel était son but. En même temps il atteignit la terre, s'accrocha à un arbrisseau, et sortit ainsi de la rivière; de là vient l'adage qu'un arbrisseau sauva Thor. Quand Thor fut arrivé à Geirrod avec ses compagnons, on leur donna des logements dans une maison; mais il ne s'y trouvait qu'une chaise, et Thor s'y assit. Il remarqua alors que la chaise était soulevée de dessous lui vers le toit. Il appuya le bâton de Grid contre les bras du siège et s'y laissa tomber de tout son poids. On entendit un bruit qui fut suivi de cris perçants, car les filles de Geirrod, Gjalp et Greip, s'étaient assises sous la chaise, et il leur avait brisé le dos à toutes deux. Alors Thor dit :

Un jour j'employai
Mon pouvoir d'ase,
Dans le royaume des géants,
Quand Gjalp et Greip,
Filles de Geirrod,
Voulurent me soulever vers le ciel.

Alors Geirrod invita Thor à venir voir des jeux dans son palais. De grands feux brûlaient le long de la salle, et quand Thor fut arrivé en face de Geirrod, celui-ci prit avec une paire de pincettes un coin de fer chauffé au rouge et le lança sur Thor; celui-ci le saisit avec ses gants de fer et le leva en l'air; mais Geirrod courut derrière une colonne de fer pour se défendre. Thor jeta le coin, qui traversa la colonne, Geirrod et la muraille, en sorte qu'il alla dehors et s'enfonça dans le sol.

Geirrod est la chaleur intense qui produit les violentes

tempêtes orageuses, et sa fille est le torrent violent. Naturellement Loke (le feu), est enfermé et meurt de faim pendant la plus chaude partie de l'été; mais cette fable n'a pas besoin d'explication, et nous passons à la suivante.

Section IV. — Thor et Skrymer

Un jour le dieu Thor, accompagné de Loke, se mit en voyage dans son char traîné par ses chèvres. Quand vint la nuit, ils s'arrêtèrent dans la cabane d'un paysan : Thor tua ses chèvres, et après les avoir écorchées, les mit dans une chaudière. Quand la viande fut bouillie, il s'assit avec son compagnon de voyage pour souper, et il invita le paysan, sa femme et ses enfants à partager le repas. Le fils du paysan s'appelait Thjalfe, et sa fille Roskva. Thor les pria de jeter tous les os dans les peaux des chèvres, qui étaient étendues près du foyer, mais le jeune Thjalfe brisa un des os des pattes pour arriver à la moelle. Thor ayant passé la nuit dans la cabane se leva au point du jour, et quand il se fut habillé il prit son marteau Mjolner, le leva, et consacra les peaux des chèvres, ce qu'il n'eut pas sitôt fait, que les deux chèvres reprirent leur forme habituelle, sauf qu'une d'elles boîtait maintenant sur une de ses pattes de derrière. Thor s'en apercevant dit que le paysan ou l'un de sa famille avait manié trop rudement l'os de la patte de cette chèvre, car il vit clairement qu'elle était brisée. On peut aisément concevoir combien le paysan fut effrayé quand il vit Thor froncer les sourcils et saisir le manche de son marteau avec une telle force, que les jointures de ses doigts devinrent blanches sous l'effort. Mais le paysan et toute sa famille, comme on pouvait s'y attendre, jetèrent des cris,

demandèrent en suppliant la paix, et offrirent tout ce qu'ils possédaient en dédommagement de l'offense commise. Quand Thor vit leur épouvante, il réprima sa colère et s'apaisa, se bornant à leur demander leurs enfants Thjalfe et Roskva, qui devinrent ainsi ses serviteurs et l'ont toujours accompagné depuis lors. Thor y laissa ses chèvres et se dirigea à l'est vers Jotunheim jusqu'à ce qu'il arriva à la mer. Il traversa ensuite le profond océan, et quand il arriva à l'autre rive, il débarqua avec Loke, Thjalfe et Roskva. Ils n'avaient franchi qu'une courte distance quand ils arrivèrent à une grande forêt, à travers laquelle ils voyagèrent jusqu'à la nuit. Thjalfe avait le pied extrêmement léger; il portait le sac aux provisions de Thor, mais la forêt était un mauvais endroit pour trouver quelque chose de mangeable à y mettre en réserve. Quand il fit obscur ils cherchèrent un lieu où l'on pût passer la nuit, et trouvèrent une maison. Elle était très grande, et une porte occupait toute la largeur de l'une des extrémités de l'édifice; ils y choisirent un endroit pour dormir. A minuit, ils furent alarmés par un grand tremblement de terre. La terre tremblait au-dessous d'eux, et toute la maison était secouée. Thor se leva et appela ses compagnons, les invitant à chercher avec lui un endroit où ils pussent se mettre en sûreté. Ils trouvèrent à droite une chambre voisine dans laquelle ils entrèrent; mais tandis que les autres, tremblants de crainte, rampaient dans les coins les plus retirés de cette retraite, Thor restait à la porte, son marteau à la main, prêt à se défendre quoiqu'il arrivât. Alors ils entendirent un grondement et un rugissement. Quand il commença à faire jour, Thor sortit et vit un homme couché dans les bois à une faible distance de la maison. Le géant était grand, dormait et ronflait bruyamment. Alors Thor put comprendre d'où était venu le bruit pendant la nuit. Il se ceignit de sa ceinture

de force, et sa force divine s'accrut; en même temps l'homme s'éveilla et se leva rapidement. Mais on rapporte que Thor, en cette occasion, fut si étonné, qu'il oublia de faire usage de son marteau; toutefois, il demanda à l'homme son nom. Ce dernier répondit que son nom était Skrymer; mais je n'ai pas besoin de vous demander le vôtre, dit-il; je sais que vous êtes Asathor; mais qu'avez-vous fait de ma mitaine? Là-dessus Skrymer étendit la main et ramassa sa mitaine, et Thor s'aperçut alors que cette mitaine était ce qu'il avait pris pendant la nuit pour une maison, et que le pouce était la chambre où ils avaient cherché un refuge. Skrymer demanda à Thor s'il désirait le prendre pour compagnon de voyage : Thor y ayant consenti, Skrymer ouvrit son sac à provisions et se mit à déjeuner. Thor et ses compagnons firent de même en un autre endroit. Skrymer proposa de réunir leurs provisions, et Thor y ayant consenti, Skrimer les mit toutes dans un sac qu'il suspendit sur son dos. Il marcha devant eux tout le jour en faisant de formidables enjambées, et vers le soir il chercha un endroit où l'on pût passer la nuit sous un grand chêne. Alors Skrymer dit à Thor qu'il allait se coucher pour dormir; entre temps, les autres pourraient prendre le sac à provisions et préparer leur souper. Skrymer s'endormit et ronfla d'une manière effroyable, et Thor prit le sac à provisions pour en délier les cordons; mais, si incroyable que cela puisse paraître, il ne put délier un seul nœud, ni rendre un seul cordon plus mobile qu'il n'était avant. Voyant que son travail était inutile, Thor se fâcha, saisit des deux mains le marteau Mjolner, marcha sur Skrymer et lui frappa la tête. Mais Skrymer s'éveilla et demanda si une feuille lui était tombée sur la tête et s'ils avaient mangé leur souper et étaient disposés à aller dormir? Thor répondit qu'ils étaient *sur le point* d'aller dormir, et alla se coucher sous un autre

chêne; mais ici aussi il était dangereux de dormir. A minuit, Thor entendit de nouveau Skrymer dormir et ronfler si outrageusement, qu'un bruit de tonnerre retentissait dans toute la forêt. Il se leva, marcha sur le géant, brandit son marteau de toute sa force, et le frappa droit au crâne : le marteau pénétra dans la tête jusqu'au manche. Skrymer, s'éveillant soudain, dit : « Qu'est-ce maintenant? Un gland est-il tombé sur ma tête? Comment allez-vous, Thor? » Thor s'en alla en hâte et dit qu'il venait de s'éveiller; il était minuit, dit-il, et il était temps de dormir. Alors il pensa que s'il pouvait avoir l'occasion de donner au géant un troisième coup, celui-ci ne reverrait plus jamais la lumière du jour, et il veilla pour s'assurer si Skrymer dormirait encore. Peu après le point du jour, il entendit que le géant dormait de nouveau. Il se leva, se précipita vers lui, brandit son marteau de toute sa force, et lui appliqua un tel coup sur les tempes, que la tête du marteau fut ensevelie dans la tête du géant. Skrymer s'éveilla, se frotta le menton et dit : Y « a-t-il des oiseaux dans l'arbre au-dessus de moi? Il me semblait en m'éveillant que de la mousse me tombait des branches; mais êtes-vous éveillé, Thor? Il me semble qu'il est temps de se lever et de s'habiller, et vous n'avez plus un long voyage jusqu'au château qui se nomme Utgard. Je vous ai entendu dire en chuchotant entre vous que je suis de petite stature, mais vous trouverez des hommes plus grands que moi quand vous arriverez à Utgard. Je vais vous donner un bon conseil : ne vous vantez pas trop. Les courtisans d'Utgard-Loke ne souffriront pas la jactance de petits êtres aussi insignifiants que vous. Si vous ne voulez observer ce conseil, vous ferez mieux de rebrousser chemin, et c'est en fait ce que vous avez de mieux à faire. Mais si vous êtes résolus à aller plus loin, allez à l'est; mon chemin est au nord, du côté de ces montagnes que vous voyez là-

bas. Skrymer prit ensuite le sac aux provisions, le suspendit sur son dos et disparut dans les bois, et l'on n'a jamais su si les ases désirèrent ou non le rencontrer encore.

Thor poursuivit sa route avec ses compagnons jusqu'à midi : à ce moment leurs yeux rencontrèrent un château situé dans une grande plaine ; il était si haut, qu'ils devaient plier leurs cous complètement en arrière pour le regarder. Ils s'avancèrent jusqu'au château. Il y avait à l'entrée une barrière qui était fermée. Thor essaya de l'ouvrir, mais n'y put parvenir : désireux de pénétrer dans le château, ils se glissèrent entre les barreaux de la barrière. Ils virent le palais devant eux, la porte était ouverte, ils entrèrent : ils y virent, assis sur deux bancs, une multitude d'hommes, dont la plupart étaient prodigieusement grands. Puis ils arrivèrent en la présence du roi, Utgard-Loke, et le saluèrent; mais il se passa quelque temps avant qu'il daignât les regarder; souriant d'un air de mépris, en laissant voir ses dents, il dit :

— Il est ennuyeux de demander des nouvelles d'un long voyage; mais si je ne me trompe, ce petit garçon doit être Asathor; peut-être, toutefois, êtes-vous réellement plus grand que vous ne paraissez. Eh bien, en quoi êtes-vous habiles, vous et vos compagnons? Personne n'est toléré ici parmi nous s'il ne se distingue par quelque art ou quelque talent.

Loke dit alors :

— Je sais un art dont je suis disposé à vous donner un échantillon, et il consiste en ce qu'il n'est personne ici qui puisse manger aussi vite que moi.

A quoi Utgard-Loke répondit :

— Si vous pouvez faire cela, c'est vraiment un art, et c'est ce que nous allons voir.

Il annonça aux hommes qui étaient assis à une extrémité

du banc, que celui dont le nom était Loge (flamme), sortirait du sol et lutterait avec Loke. On apporta une auge pleine de viande. Loke s'assit à un bout et Loge à l'autre bout. L'un et l'autre mangèrent aussi vite qu'ils purent et se rencontrèrent au milieu de l'auge. Loke avait enlevé des os la viande, mais Loge avait consommé tout à fois la viande, les os et l'auge; et tous furent d'avis que Loke était battu. Alors Utgard-Loke demanda ce que pouvait faire ce jeune homme. Il faisait allusion à Thjalfe. Celui-ci répondit qu'il fournirait une course avec celui que désignerait Utgard-Loke. Utgard-Loke répondit que c'était là un magnifique exploit, mais il ajouta qu'il devait être bien agile s'il espérait gagner, mais qu'on verrait bien, et que la victoire serait bientôt décidée. Utgard-Loke se leva et sortit; il y avait dans la plaine un très bon cheval de course. Il fit venir un petit garçon du nom de Huge (pensée) et le pria de courir avec Thjalfe. La première fois qu'ils coururent, Huge eut tant d'avance qu'au retour de la course il rencontra Thjalfe.

— Vous devez mieux plier vos jambes, Thjalfe, dit Utgard-Loke, si vous espérez gagner, quoique je doive confesser qu'il ne vint jamais ici un homme doué d'un pied plus rapide que vous l'êtes.

Ils coururent une seconde fois; mais quand Huge arriva au bout et tourna, Thjalfe se trouvait à une portée de flèche du but.

— Bien couru tous deux, dit Utgard-Loke : je crois pourtant que Thjalfe aura peine à gagner, mais la troisième course en décidera.

Ils coururent donc une troisième fois, mais Huge avait déjà atteint le but avant que Thjalfe ne fût arrivé à mi-chemin. Alors tous ceux qui étaient présents s'écrièrent que l'épreuve avait été suffisante. Utgard-Loke demanda

ensuite à Thor dans quels arts il voulait donner la preuve de son habileté qui le rendait si fameux. Thor répondit qu'il préférait lutter en buvant avec quiconque le désirerait. Utgard-Loke y consentit : il entra dans le palais, fit venir son porteur de coupes, et lui demanda d'apporter la grande corne que ses courtisans étaient obligés de vider quand ils avaient manqué en quelque façon aux usages établis. Le porteur de coupes apporta la corne, la donna à Thor, et Utgard-Loke dit :

— Quiconque est un bon buveur videra cette corne d'un trait, quoiqu'il y en ait qui la vident en deux traits; mais il n'est pas si misérable buveur qui ne puisse la vider en trois traits.

Thor considéra la corne et trouva qu'elle n'était pas grande, quoique assez longue; toutefois, comme il avait grand'soif, il la porta à ses lèvres, et sans respirer but d'un trait aussi long qu'il put, pour ne pas devoir y revenir une deuxième fois. Mais quand il respira et qu'il déposa la corne, il vit à sa grande surprise qu'elle ne contenait guère moins de liquide qu'antérieurement. Utgard-Loke dit :

— C'est bien bu, mais il n'y a pas de quoi s'en vanter : je n'aurais jamais cru qu'Asathor n'eût pu boire davantage; toutefois, j'ai la conviction que vous viderez la corne à une seconde gorgée.

Thor ne répondit rien, mais mit la corne à sa bouche et but aussi longtemps qu'il put retenir son souffle, mais la pointe de la corne ne s'éleva pas comme il s'y attendait, et quand il la retira de la bouche, il lui sembla que son contenu avait moins diminué que la première fois; et cependant on ne pouvait porter la corne sans que le liquide se répandît. Utgard-Loke dit :

— Comment donc, Thor, n'avez-vous pas conservé pour la

troisième gorgée plus que vous ne pouvez boire? Vous ne devez pas plus vous épargner dans l'accomplissement d'un exploit qu'il ne convient à votre habileté, mais si vous pensez vider la corne à la troisième gorgée, vous devez boire fort. Vous ne serez pas considéré ici comme un si grand homme que vous l'êtes parmi les ases, si vous ne montrez dans d'autres jeux une plus grande habileté que celle que vous avez montrée en ceci.

Là-dessus Thor, furieux, porta la corne à la bouche, et but de toutes ses forces, de manière à la vider entièrement; mais quand il plongea les yeux dans la corne, il vit que son contenu n'avait que peu diminué : après quoi il renonça à toute nouvelle tentative et rendit la corne au porteur de coupes. Alors Utgard-Loke dit :

— Il est maintenant évident que votre force n'est pas aussi grande que nous le pensions. Voulez-vous maintenant essayer d'autres jeux, car nous voyons que vous ne pouvez réussir en ceux-ci?

— Oui, dit Thor, j'essaierai autre chose, et pourtant je suis sûr que les gorgées que je viens de boire n'auraient pas été comptées pour peu de chose chez les ases; mais quelle nouvelle épreuve avez-vous à proposer?

Utgard-Loke répondit :

— Nous avons ici un jeu bien insignifiant, dans lequel nous n'exerçons que les enfants. Les jeunes gens considèrent comme une bagatelle de soulever mon chat au-dessus du sol, et je n'aurais jamais proposé ce jeu à Asathor si je n'avais remarqué que vous n'êtes en aucune façon ce que nous pensions de vous.

Là-dessus un grand chat gris accourut sur le sol. Thor s'avança, mit la main sous le corps du chat, et fit tous ses efforts pour le soulever du sol; mais le chat, courbant son dos au même degré que Thor le soulevait, ne laissa déta-

cher du sol qu'une seule de ses pattes, nonobstant tous les efforts de Thor : à cette vue, Thor renonça à tous nouveaux efforts. Alors Utgard-Loke dit :

— Le jeu s'est passé précisément comme je m'y attendais ; le chat est grand, mais Thor est petit et peu comparable à nos hommes.

Ensuite Thor dit :

— Si petit que je sois à vos yeux, je provoque le premier venu à combattre avec moi, car maintenant je suis fâché.

— Je ne vois personne ici, répondit Utgard-Loke, en regardant autour de lui sur les bancs, qui ne trouve au-dessous de lui de lutter avec vous ; mais que quelqu'un aille me chercher cette vieille femme, ma nourrice, Elle (vieil âge), et que Thor montre sa force avec elle, s'il veut. Elle a jeté par terre plus d'un homme qui n'était pas moins fort et puissant que Thor.

Une vieille femme sans dents entra alors dans la salle, et elle fut invitée par Utgard-Loke à lutter avec Thor. Pour abréger l'histoire, nous dirons que plus Thor l'étreignait, plus elle se tenait ferme. Finalement, après une violente lutte, Thor commença à perdre pied, et il ne fallut pas longtemps pour qu'il fût renversé sur un genou. A ce moment Utgard-Loke s'avança et leur dit de s'arrêter ; il ajouta que Thor n'avait plus maintenant l'occasion de provoquer quelqu'un dans la salle à se mesurer avec lui, et que d'ailleurs il était tard. Il montra donc leurs sièges à Thor et à ses compagnons, et ceux-ci passèrent la nuit de la façon la plus hospitalière.

Le lendemain matin, au point du jour, Thor et ses compagnons se levèrent et se préparèrent au départ. Utgard-Loke vint et fit dresser pour eux une table où il ne manquait ni bonnes provisions, ni viandes, ni boissons. Quand ils eurent déjeuné, ils se mirent en route. Utgard-Loke les accom-

pagna jusqu'à la sortie du château, et avant de les quitter demanda à Thor ce qu'il pensait du résultat de son voyage, et s'il avait trouvé un homme plus puissant que lui. Thor répondit qu'il ne pouvait nier qu'il n'eût essuyé un grand déshonneur; et, ce qui me mortifie le plus, ajouta-t-il, c'est que vous me considérerez comme un homme de peu d'importance. Alors Utgard-Loke dit :

— Je vous dirai la vérité, maintenant que vous êtes hors de mon château, où vous ne rentrerez jamais aussi longtemps que je vivrai et règnerai. Vous pouvez être assuré que si j'avais connu antérieurement la force que vous possédez, et si j'avais prévu que vous auriez été si près de nous plonger dans de grandes difficultés, je ne vous aurais pas permis d'entrer cette fois. Sachez donc que je vous ai trompé constamment par mes illusions; d'abord dans la forêt, quand j'arrivai devant vous, et que vous ne pûtes délier le sac aux provisions, c'est parce que je l'avais lié avec un fort fil de fer de telle manière que vous ne pussiez découvrir comment il fallait défaire le nœud. Après cela vous m'avez donné trois coups avec votre marteau; le premier coup, bien qu'il fût le plus faible, aurait mis fin à mes jours s'il était tombé sur moi, mais je plaçai devant moi une montagne rocheuse que vous n'aperçûtes point; or vous vîtes près de mon château une montagne dans laquelle il y avait trois vallons carrés, l'un plus profond que les autres : c'étaient-là les marques de votre marteau. J'ai eu recours à de semblables illusions dans les luttes que vous avez eues avec mes courtisans. En premier lieu, Loke avait faim, et il dévora tout ce qui était mis devant lui; mais Loge n'était en réalité rien autre chose que le feu furieux, et voilà pourquoi il consomma non seulement la viande, mais encore l'auge qui la contenait. Huge, avec qui Thjalfe lutta à la course, était ma pensée et il était im-

possible à Thjalfe de lutter de vitesse avec elle. Quand vous essayâtes de vider la corne, vous accomplîtes un exploit si merveilleux, que si je ne l'avais vu moi-même je ne l'aurais jamais cru. Une extrémité de la corne se trouvait dans la mer, ce que vous n'aperçûtes point, et quand vous arriverez au rivage, vous verrez combien l'océan a diminué par suite de votre gorgée. On l'appelle maintenant le reflux. Vous avez accompli un fait non moins merveilleux quand vous soulevâtes le chat, et, pour dire la vérité, quand nous vîmes une de ses pattes quitter le plancher, nous fûmes tous frappés de terreur, car ce que vous prîtes pour un chat était en réalité le grand serpent Midgard, qui ceint toute la terre, et il était alors à peine assez long pour l'étreindre entre sa tête et sa queue, tant votre bras l'avait soulevé haut vers le ciel. Votre lutte avec Elle était aussi un exploit très étonnant, car il n'y a jamais eu et il n'y aura jamais un homme que ne vaincra tôt ou tard Vieil Age s'il attend son arrivée (car Elle n'était autre que Vieil Age). Mais maintenant que nous allons nous quitter, je veux vous dire qu'il vaudra mieux pour nous deux que vous ne reveniez plus jamais près de moi, car si vous reveniez, je me défendrais encore par de nouvelles illusions, de sorte que vous ne prévaudrez jamais contre moi.

En entendant ces mots, Thor étreignit son marteau et le leva dans les airs; mais au moment de frapper, Utgard-Loke avait disparu, et quand il retourna au château pour le détruire, il ne vit autour de lui qu'une plaine verdoyante et point de château. Il revint donc sur ses pas et ne s'arrêta point avant d'arriver à Thrudvang. Mais il avait déjà résolu l'attaque du serpent Midgard, qu'il accomplit par la suite.

Il est dit dans la Nouvelle Edda que nul ne peut plus rien dire de *vrai* sur ce voyage de Thor; mais si le lecteur

veut savoir les plus belles choses qui aient été dites au sujet de ce voyage, il doit apprendre le danois et lire le poème d'Œlenschlæger intitulé : *Voyage de Thor à Jotunheim*[1]. Nous ajouterons seulement que, de même que les ases avaient leur Loke, de même les géants avaient leur *Udgard-Loke*.

SECTION V. — THOR ET LE SERPENT MIDGARD

Les dieux devaient avoir une fête chez Ægér, et ne pouvaient se procurer en quantité suffisante à boire et à manger. Le motif en était qu'Æger manquait d'une chaudière pour brasser de la bière. Il demanda à Thor d'aller la chercher, mais ni les ases ni les vans ne savaient où ils pourraient la trouver, quand Tyr dit à Thor :

— A l'est des rivières Elivagar, près des frontières du ciel, habite le chien sage Hymer, et celui là qui est mon père a une solide chaudière d'un rast (mille) de profondeur.

— Pensez-vous que nous puissions l'obtenir? dit Thor.

— Oui, on peut l'obtenir par stratagème, répondit Tyr.

Tyr et Thor, qui prit l'apparence d'un jeune homme, partirent et voyagèrent jusqu'à ce qu'ils arrivèrent chez Égil. Ils confièrent à celui-ci les chèvres et poursuivirent leur voyage jusqu'au palais d'Hymer. Nous verrons à présent comme Thor répara son voyage chez Utgard Loke. Au palais d'Hymer, Tyr trouva sa grand'mère, une laide géante de neuf cents pieds; mais sa mère était une belle femme et elle lui apporta à boire. Elle conseilla à ses hôtes de se

1. Ce qu'il y a de mieux ensuite, c'est la traduction de William-Edward Frye de l'œuvre d'Œlenschlager, intitulée : *The Gods of the North*. Londres, 1845.

cacher sous les chaudières dans la salle, car son mari était parfois cruel à l'égard des étrangers. Hymer rentra de la pêche tard dans la soirée; les jokuls résonnaient lorsqu'il entra dans la salle, et sa barbe était toute gelée.

— Je vous souhaite la bienvenue à la maison, Hymer, dit la femme; notre fils, que nous avons attendu si longtemps, est maintenant arrivé dans votre palais, et il est accompagné de l'ennemi des géants et de l'ami de l'homme, Veor (c'est-à-dire Asgardsveor, le protecteur d'Asgard). Voyez comme ils se sont cachés au bout de la salle, derrière la colonne là-bas.

Hymer jeta un coup d'œil dans la direction indiquée par sa femme, et la colonne vola aussitôt en pièces sous le regard du géant, la poutre se brisa, et huit chaudières tombèrent; une était si solide et si dure, qu'elle ne se brisa pas en tombant. Les dieux s'avancèrent, et sur-le-champ le vieux géant regarda son ennemi. Il ne lui était pas agréable de voir Thor devant lui, mais cependant il fit tuer et servir à table trois jeunes bœufs. Thor seul en mangea deux. Ce repas parut à l'ami de Hremgner quelque peu extravagant, et il remarqua que le soir prochain ils auraient à se nourrir de poisson. Le lendemain matin, au point du jour, quand Thor remarqua que Hymer apprêtait ses bottes pour la pêche, il se leva et s'habilla, et il demanda au géant de le laisser ramer avec lui vers la mer. Hymer répondit qu'un jeune garçon aussi chétif ne pourrait lui être d'aucune utilité. En outre, dit-il, vous mourrez de froid si je vais aussi loin et reste aussi longtemps que j'en ai l'habitude. Thor dit qu'en dépit de cela il ramerait aussi loin de terre qu'Hymer en avait l'intention, et qu'il ne pouvait assurer lequel d'entre eux serait le premier à souhaiter de revenir. En même temps il était si enragé qu'il avait grande envie *de faire résonner* sans retard son marteau sur le crâne du

géant ; mais, voulant expérimenter sa force ailleurs, il réprima sa colère et demanda à Hymer de quel appât il pensait se servir. Hymer lui dit de chercher lui-même un appât. Thor se dirigea aussitôt vers un troupeau de bœufs qui appartenait au géant, saisit le plus grand taureau qui portait le nom de Himinbrjoter (briseur du ciel), lui arracha la tête, retourna avec elle au bateau et prit la mer avec Hymer. Thor ramait à l'arrière avec deux rames, et avec une telle force que Hymer, qui ramait à la proue, vit avec surprise combien le bateau marchait rapidement. Il remarqua alors qu'ils étaient arrivés à l'endroit où il avait l'habitude de pêcher du poisson plat, mais Thor l'assura qu'il feraient mieux d'aller beaucoup plus loin. Ils continuèrent donc le travail des rames, jusqu'à ce que Hymer s'écria que s'ils ne s'arrêtaient pas, ils seraient en danger par suite de la présence du grand serpent Midgard. Néanmoins Thor persista à ramer, et, en dépit des remontrances de Hymer, il resta longtemps avant de déposer les rames. Quand ils s'arrêtèrent enfin, Hymer ne tarda pas à retirer deux baleines à l'aide de son appât. Alors Thor prit une ligne à pêcher, extrêmement solide, fabriquée avec un art merveilleux et munie d'un hameçon également solide auquel il fixa la tête du taureau, puis il jeta la ligne dans la mer. L'appât atteignit bientôt le fond, et l'on peut vraiment dire que Thor trompa alors le serpent Midgard ni plus ni moins qu'Utgard-Loke avait trompé Thor, lorsqu'il l'obligea à soulever le serpent dans sa main ; car le monstre attrapa goulument l'appât, et l'hameçon s'enfonça dans son palais. Dans sa souffrance le serpent tira si violemment l'hameçon, que Thor dut se tenir ferme des deux mains aux chevilles qui portent contre les rames. Mais alors sa rage s'éleva ; il emprunta toute sa force divine, et tira si fort la ligne, que ses pieds se firent jour à travers le bateau et qu'il descendit

au fond de la mer, tandis qu'à l'aide de ses mains il attirait le serpent au flanc du vaisseau. Il est impossible d'exprimer par des mots la scène qui se passa alors. D'un côté Thor, lançant des regards de colère au serpent, de l'autre le monstre levant la tête et déversant sur lui des flots de venin. Quand le géant Hymer vit le serpent, il devint pâle et trembla d'effroi : voyant que l'eau pénétrait de tous côtés dans son bateau, il prit son couteau précisément au moment où Thor levait son marteau, et coupa la ligne, en sorte que le serpent replongea sous l'eau. D'après une autre version, le vaillant Thor tira jusqu'au bout du bateau le serpent souillé de venin, ses mains s'appuyaient contre le flanc du bateau, et ses deux pieds passèrent à travers, en sorte qu'il se trouva au fond de la mer. Il frappa le serpent au front avec son marteau ; les montagnes sonnèrent, les cavernes hurlèrent ; et toute la terre fut frappée d'effroi : mais le serpent plongea au fond, car à sa vue le géant fut si terrifié qu'il coupa la ligne. Alors, suivant les deux versions, Thor appliqua un tel coup de poing sur l'oreille de Hymer, que le géant tomba dans l'eau la tête la première. Le géant n'était pas satisfait quand ils retournèrent à force de rames. Tandis qu'il portait ses deux baleines, Thor prit le bateau avec les rames et les accessoires et transporta le tout à la maison du géant. Alors le géant fit à Thor le défi de donner un autre preuve de sa force et le pria de briser son gobelet. Thor s'assit et le jeta à travers de grandes colonnes, mais il fut rendu intact au géant. Mais le bel ami de Thor lui donna cet amical conseil :

— Jetez-le contre le front d'Hymer, dit-il, il est plus dur que tous les gobelets.

Alors Thor eut recours à sa force d'ase. Le front du géant resta intact, mais le gobelet à vin rond fut brisé. Le géant avait perdu un grand trésor.

— Cette boisson, dit-il, était trop chaude.

Mais il restait encore à Thor une preuve à donner de sa force : c'était d'emporter la chaudière hors de son palais. Deux fois Tyr essaya de la soulever, mais elle restait immobile. Alors Thor lui-même l'empoigna au bord avec une si grande force, qu'il passa à travers le plancher de la salle; il leva la chaudière et la mit sur sa tête, et ses anneaux sonnèrent à ses talons. Ils avaient parcouru un long trajet avant que le fils d'Odin se retournât et vît une multitude à plusieurs têtes s'élançant avec impétuosité avec Hymer du sein des cavernes. Alors il jeta de ses épaules la chaudière, brandit le Mjolner meurtrier, et massacra tous les géants des montagnes. Après quoi il retourna chez Égil, chez qui il avait laissé ses chèvres ; à peine l'avait-il quitté qu'une des chèvres tomba à moitié morte. C'était la boiteuse ; nous nous rappelons, par la fable précédente, qu'un paysan près de la mer dut donner à Thor son fils Thjalfe et sa fille Roskva comme serviteurs, pour avoir rendu boiteuse une de ses chèvres. Thor finalement arriva à la fête des dieux : il avait avec lui sa chaudière, et plus rien maintenant n'empêchait Aeger de fournir assez de bière à la fête qu'il préparait pour les dieux chaque fois que c'était le temps de la moisson.

Cette fable fait le sujet du chant d'Hymer dans la Vieille Edda. La fable tout entière naturellement représente la tempête orageuse en conflit avec la mer furieuse. Mais la contre-partie historique de cette lutte de Thor avec Hymer et le serpent Midgard s'impose si forcément que nous ne pouvons la passer sous silence.

Section VI. — Thor et Thrym

Voici une très jolie fable, et nous la donnerons complètement telle que nous la trouvons dans la Vieille Edda, dans le chant de Thrym. Nous donnons notre propre traduction :

Courroucé était Vingthor
Quand il s'éveilla
Et qu'il perdit
Son marteau;
Il secoua sa barbe,
Sa chevelure trembla,
Le fils de la terre
Regarda autour de lui.

Ainsi le premier de tous
Il parla :
Remarque bien, Loke,
Ce que je dis !
Ce que personne ne sait
Soit sur la terre
Soit dans le ciel élevé, —
C'est que le marteau est volé.

Ils se rendirent chez Freyja
Dans sa belle demeure;
Là en ces mots
Thor parla le premier :
Veux-tu, Freyja, me prêter
Ton déguisement de plumes
Pour que je puisse aller chercher
Mon marteau Mjolner ?

Je te le donnerais avec joie
Quand il serait d'or;

Je te le donnerais à l'instant
Quand il serait d'argent.

Loke prit alors son vol
Sous le déguisement de plumes;
Il s'envola
De la maison des ases.
Il vola
Vers la maison des géants.

Sur la montagne était assis Thrym;
Le roi des géants
Tordait des liens d'or
Pour ses chiens,
Caressait à loisir
Les crinières de ses chevaux.

THRYM

Comment se portent les ases?
Comment se portent les nains?
Pourquoi viens-tu seul
A Jotunheim?

LOKE

Les ases vont mal,
Les nains vont mal.
As-tu caché
Le marteau de Thor?

THRYM

J'ai caché
Le marteau de Thor
A huit rasts
Sous terre;
Nul homme
Ne le rapportera
S'il ne me donne
Freyja pour fiancée.

Loke alors s'envola
Dans son déguisement de plumes;
Il s'envola
De la maison des géants,
Il vola
Vers la maison des ases.
Thor vint à sa rencontre
Le premier de tous
Et lui parla ainsi :

As-tu réussi
A exécuter ta commission?
Dis alors avant de percher
Ton long message;
Ce qu'on dit assis
Est souvent de peu de valeur,
Et le mensonge sort de la bouche
De celui qui est couché.

LOKE

Eh! bien, j'ai réussi
A exécuter ma commission;
Thrym, le roi des géants,
A ton marteau.
Nul homme
Ne le rapportera
S'il ne lui donne
Freyja pour fiancée.

Ils allèrent donc
Trouver la belle Freyja,
Et Thor le premier
Lui parla ainsi :
Revêts-toi, Freyja,
De ta robe de fiancée,
Nous chevaucherons ensemble
Vers Jotunheim.

Freyja devint courroucée
Et s'irrita
Tellement que le palais des ases
Dut trembler.
Le pesant ruban de son cou,
Brisingamen, se rompit :
Je serais donc
Une fille languissante d'amour
Si avec toi je voulais chevaucher
Vers Jotunheim.

Alors tous les ases
Allèrent au *Thing*.
Au *Thing* allèrent
Toutes les asynjes,
Les puissantes divinités,
Et ils tinrent conseil
Sur le point de savoir comment ils pourraient
Récupérer le marteau.

Alors parla par la Heimdal,
Le plus sage des dieux —
Il prévoyait l'avenir
Comme font tous les vans :
Revêtons Thor
D'une robe de fiancée,
Il doit porter
Brisingamen.

Que des clefs sonnent
Autour de sa ceinture;
Qu'un vêtement de femme
Recouvre ses genoux;
Nous placerons sur son sein
De larges broches,
Et artistement nous
Tresserons ses cheveux.

Alors parla Thor,
Le dieu puissant :
Je serais la risée de tous
Les ases,
Si d'une robe de fiancée
J'étais revêtu.

Alors parla Loke
Laufeyarson :
Garde le silence, Thor;
Mets fin à un tel discours.
Bientôt les géants
Bâtiront dans Asgard
Si ton marteau par toi
N'est rapporté.

Ensuite ils revêtirent Thor
D'une robe de fiancée;
Il dut porter
Brisingamen;
On fit sonner des clefs
Autour de sa ceinture,
Et un vêtement de femme
Retomba sur ses genoux;
Sur son sein on plaça
De larges broches
Et artistement on
Tressa ses cheveux

Alors parla Loke
Laufeyarson :
Pour toi je dois
Être servante :
Nous chevaucherons ensemble
Vers Jotunheim.

Alors les chèvres
Furent menées à la maison

Et attelées au char;
Ils durent se hâter —
Les montagnes craquèrent,
La terre jeta des flammes,
Le fils d'Odin
Alla à Jotunheim.

Alors parla Thrym,
Le roi des géants :
Géants ! Levez-vous
Et rangez mes bancs !
Amenez-moi
Freyja comme fiancée,
La fille de Njord,
De Noatun.

Des vaches à cornes d'or
Vont dans la cour,
Des bœufs noirs
Amusent le géant;
J'ai beaucoup de richesses;
J'ai beaucoup de présents;
Freyja, à ce qu'il me semble,
Est la seule qui me manque.

De bonne heure dans la soirée
Ils arrivèrent tous;
La bière fut apportée
Pour le géant.
Thor mangea un bœuf,
Huit saumons,
Et tous les mets délicats
Destinés aux femmes;
L'époux de Sif en outre
But trois barils d'hydromel.

Alors parla Thrym,
Le roi des géants :

Où as-tu vu
Une fiancée aussi affamée?
Jamais ne vis fiancée
Manger autant
Ni fille
Boire plus d'hydromel.

Près de lui était assise
La rusée servante [1];
Elle répondit ainsi
Aux paroles de Thrym :
Freyja n'a rien mangé
Depuis huit nuits,
Tant elle aspirait
Après Jotunheim.

Sous le voile
Thrym chercha un baiser,
Mais il sauta en arrière
La longueur de la salle :
Pourquoi les yeux de Freyja
Sont-ils si perçants?
De ses yeux il semble
Que le feu jaillisse.

Près de lui était assise
La rusée servante;
Et ainsi elle parla
Répondant au géant :
Freyja n'a pas dormi
Depuis huit nuits,
Tant elle aspirait
Après Jotunheim.

Puis entra la pauvre
Sœur de Thrym;
Elle osa demander

1. Loke.

Un cadeau de fiancée :
Donne de ta main
Les anneaux d'or
Si tu désires
Amitié de ma part,
Amitié de ma part —
Et amour.

Alors parla Thrym,
Le roi des géants :
Apporte-moi le marteau
Pour que je sacre ma fiancée ;
Place le marteau
Sur le sein de la jeune fille ;
Maries-nous
Au nom de Var [1].

Alors le cœur de Thor
Rit dans sa poitrine ;
Dans la rigueur de son âme
Il connaissait son marteau.
Il tua encore Thrym,
Le roi des géants,
Puis écrasa
Toute cette race de géants ;

Il tua la vieille
Sœur de Thrym,
Celle qui avait demandé
Un cadeau de fiancée ;
Elle reçut un coup sec
Pour de l'or brillant
Et des coups de marteau
Pour des monceaux d'anneaux ;
Ainsi le fils d'Odin
Récupéra son marteau.

1. La déesse qui préside aux mariages.

Thrym (de *Thruma*) est l'imitateur bruyant, tonnant, de Thor. Quand l'orage dort, les forces géantes de la nature hurlent et font rage dans les tempêtes et les vents, elles ont volé le marteau de Thor. Thor s'en va reprendre son marteau, et la tempête cesse. On a émis l'idée que Thor est la personnification de la vérité, et la Nouvelle Edda nous le représente comme *n'ayant jamais encore prononcé un* MENSONGE. On a aussi prétendu que le nom de son royaume *Thrud*-vang contient la même racine que notre mot anglais *truth*, mais nous livrons ceci à l'examen du lecteur. Avant que les Norsemen n'eussent appris à faire le signe de la croix, ils faisaient le signe du marteau sur eux-mêmes et sur les objets qu'ils voulaient garantir des mauvaises influences.

Jetons maintenant un coup d'œil sur la dernière apparition de Thor sur le théâtre de ce monde. Le roi norse, Olaf le Saint, poursuivait ardemment son œuvre de réforme chrétienne en Norvège, et nous le trouvons naviguant avec une escorte de port en port le long de la côte occidentale de ce pays, dispensant la justice ou accomplissant d'autres œuvre royales. Comme on quittait un certain port, on vit entrer un étranger à l'œil et à l'aspect graves, portant une barbe rouge, et doué d'une stature robuste et magnifique. Les courtisans le questionnèrent, ses réponses surprirent par leur justesse et leur profondeur. Enfin on l'amena devant le roi. Là la conversation de l'étranger ne fut pas moins remarquable. Après une pause, il parla ainsi au roi Olaf :

— Oui, roi Olaf, tout est magnifique sous le soleil qui brille ici ; la verdure, l'abondance, une patrie vraiment belle pour vous ; et Thor a eu beaucoup de jours de tristesse, a soutenu beaucoup de terribles combats contre les montagnes géantes, avant de donner cet aspect à la

contrée. Et maintenant vous semblez disposé à chasser Thor. Roi Olaf, prenez garde ! dit l'étranger en fronçant le sourcil.

Et quand ils relevèrent les yeux, il avait disparu.

Telle est la dernière fable au sujet de Thor. C'est une protestation contre les progrès du christianisme, élevée sans doute par quelque païen conservateur [1].

1. Thomas Carlyle, *Heroes and Hero-Worship.*

CHAPITRE V

VIDAR

Nous avons vu que, dans son voyage chez Geirrod (p. 159), Thor visita la sorcière Grid, et qu'elle lui donna trois choses, contre-parties des trésors de Thor, sa ceinture de force, ses gants de fer et son bâton. Grid appartient à la race des géants ; elle habite au milieu de la nature sauvage et insoumise, mais n'est pas hostile aux dieux. Sa ceinture, ses gants et son bâton, son nom, le lieu où elle habite entre Asgard et Jotunheim, son habileté à donner à Thor des renseignements concernant Geirrod, tout démontre son caractère farouche et puissant.

Elle est la mère de Vidar, qui est fils d'Odin Il y a donc ici, comme dans le cas de Tyr, un trait d'union entre les géants et les ases. Par l'intermédiaire de Tyr, les dieux ont des relations avec la mer furieuse ; par l'intermédiaire de Vidar ils sont en rapport avec le désert sauvage et les forêts. Vidar est surnommé le Silencieux. Il est presque aussi fort que Thor lui même, et les dieux ont une grande confiance en lui dans toutes les situations critiques. Il est le frère des dieux. Il a une chaussure de fer; c'est une épaisse chaussure, et l'on dit qu'on en a rassemblé les matériaux à travers tous les siècles. Elle est faite des morceaux de cuir qui ont été enlevés des orteils et des talons en coupant des modèles pour les chaussures. Ces morceaux doivent donc

être jetés par le cordonnier qui désire assister les dieux. Il est présent à la fête d'Æger, où Odin lui dit :

Lève-toi, Vidar!
Et admets le père du loup [1].
Comme hôte à la fête,
Afin que Loke ne puisse pas
Nous faire des reproches
Ici dans le palais d'Æger.

Son royaume est ainsi décrit dans la Vieille Edda :

Le vaste pays de Vidar
Est recouvert d'arbrisseaux
Et de hautes herbes.
Là siège le fils d'Odin
Monté sur un cheval;
Il vengera son père.

Il venge son père dans la catastrophe finale, dans le Ragnarok : quand le loup Fenris a avalé Odin, Vidar s'avance, pose le pied sur la mâchoire inférieure, saisit l'autre avec la main, et le déchire et le met en pièces jusqu'à ce qu'il expire. C'est sa chaussure qui lui rend un aussi excellent service. Après que l'univers a été régénéré,

Là habitent Vidar et Vale,
Sur les sièges sacrés des dieux,
Quand le feu de Surt est éteint.

Le nom de Vidar (de *vidr*, forêt) indique qu'il est le dieu de la forêt primitive, impénétrable, où l'on n'entendit jamais ni le son de la hache, ni la voix de l'homme; voilà pourquoi on l'appelle avec raison le dieu du silence. Vidar

1. Loke.

est donc d'une nature impérissable et incorruptible; on le représente comme une immense forêt indestructible, dont les arbres aux troncs de fer dressent vers les nuages leurs cimes touffues et altières. Qui a jamais pénétré dans une épaisse forêt sans chemins, et erré sous ses vastes ombrages et au milieu de ses ténèbres solennelles, sans ressentir profondément l'élévation de l'idée qui gît sous le caractère de Vidar? Vidar est le Pan des Grecs, la représentation de la nature incorruptible. Il ne gouverne point le paisible bocage situé près du séjour des dieux, où habite Idun, mais la grande et sauvage forêt primitive, où l'homme n'a jamais pénétré. La forêt de Vidar éveille l'idée de l'impérissable, tandis que le bois d'Idun éveille l'idée du rajeunissement et de la constante rénovation de la vie des dieux. Les dieux et tous les ouvrages de leurs mains périront, et nulle part il n'est dit qu'Idun survit au Ragnarok. Odin lui-même périt avec tout son travail et tous ses soins pour l'homme; mais la nature ne périt point. Si elle était entièrement détruite, elle ne pourrait être *régénérée*. Si la matière périssait, où l'esprit chercherait-il sa demeure? Si Vidar n'existait point, où serait Vale? La gloire et les progrès du monde et l'esprit qui s'y est manifesté périssent; mais Vidar ne périt point, car il est impérissable : c'est la nature sauvage, originelle, l'éternelle matière, qui manifeste sa force à l'homme, mais n'est pas comprise par lui; c'est une force que l'homme voit et révère, sans essayer de l'expliquer; mais quand toutes les œuvres de l'homme sont détruites par les flammes consumantes, cette force de l'éternelle matière se révèle avec une splendeur plus grande.

Nous trouvons ainsi la force et la puissance des dieux exprimées dans deux fables, celle de Thor et celle de Vidar, tous deux fils d'Odin, qui est, comme le lecteur le sait, le père de tous les dieux. Thor est le dieu tonnant, bruyant,

écrasant, mais en même temps bienfaisant et bon ; Vidar est silencieux, habite loin de l'homme et n'exerce pas d'influence sur ses œuvres, sauf qu'il lui inspire une terreur et un respect profonds. Thor est l'être visible, merveilleux dans ses manifestations, reprenant constamment et conservant les œuvres de la nature ; Vidar est l'être tranquille, travaillant secrètement, caché et impérissable. Popularité, réputation, position, influence, richesse, — tout ce qui dans le monde produit l'excitation et le mouvement — tout périra ; mais le travail tranquille de l'âme, l'honnête poursuite de la science, le secret développement des puissances de l'esprit humain, survivront toujours. Vidar et Vale (l'esprit et la science) habiteront ensemble la demeure sacrée des dieux, quand les vagues du temps auront cessé de rouler ; Vidar comme le dieu de l'impérissable matière, Vale comme la déesse de l'éternelle lumière (esprit) qui brille sur elle.

CHAPITRE VI

LES VANS

SECTION Iʳᵉ. — NJORD ET SKADE

Dans la nature deux éléments opposés s'unissent pour produire la vie. Les éléments opposés sont exprimés dans la mythologie par les termes ases et vans. Dans notre langue et notre mode d'expression, ceci signifierait le solide et le liquide, le masculin et le féminin. L'eau, le symbole par excellence des liquides, peut représenter diverses idées. Elle peut symboliser la tristesse ; elle se manifeste alors par des larmes, et la tristesse passe aussi rapidement que les larmes qui coulent. L'eau peut symboliser la joie, le bonheur, les bienfaits, qui coulent à flots débordants le long du chemin de la vie ; on peut encore la considérer comme le symbole de l'innocence, de la pureté et de la richesse. Ces idées peuvent être regardées comme une interprétation générale des *vans* [1], et nous en trouvons le reflet dans la trinité vane, Njord avec ses enfants Frey et Freyja, qui proviennent de la mer et s'unissent avec les divinités ases dans le ciel et sur la terre.

Njord est appelé Vanagod, et il habite dans la région

1. Comparez Vainamoinen, fils d'Ukko, dans l'épopée finnoise Kalevala.

céleste appelée Noatun. Il gouverne les vents et réprime la furie de la mer et du feu, et voilà pourquoi il est invoqué par les marins et les pècheurs. Il est si riche qu'il peut donner des propriétés et des trésors à ceux qui les lui demandent. Et cependant Njord n'est pas de la lignée des ases, car il naquit et fut élevé à Vanaheim. Mais les vans le donnèrent en otage aux ases, et en échange reçurent d'eux Hœner. Par ce moyen, la paix fut rétablie entre les ases et les vans. (Voyez IIe partie, chap. I, sect. 13.)

Njord prit pour femme Skade, la fille du géant Thjasse [1]. Elle préféra habiter la demeure qui appartenait autrefois à son père et qui est située parmi des montagnes rocheuses dans la région appelée Thrymheim, mais Njord aimait résider près de la mer. Ils convinrent finalement qu'ils passeraient alternativement ensemble neuf nuits à Thrymheim et trois nuits à Noatun. Mais un jour que Njord revenait des montagnes à Noatun, il chantait ainsi :

Je suis fatigué des montagnes,
Je n'y ai pas été longtemps,
Neuf nuits seulement ;
Le hurlement des loups
Sonnait mal, me semble-t-il,
Comparé au chant des cygnes.

A quoi Skade répliqua en chantant :

Je n'ai pas pu dormir
Sur ma couche au bord de la mer,
A cause des cris perçants des oiseaux de mer.
Là vient m'éveiller
Chaque matin la mouette
Quand elle vient de la vague.

1. Nous avons rapporté, page 125, comment Skade choisit Njord lorsqu'on lui permit de choisir son mari parmi les dieux à la seule inspection de leurs pieds.

Skade retourna donc aux montagnes rocheuses et demeura à Thrymheim. Là elle attache ses patins, prend son arc et passe son temps à chasser les bêtes sauvages. On l'appelle Andre-dis (déesse du *patinage ?*) Il est dit :

Trymheim est le nom
Du séjour de Thjasse,
Ce géant qui a les fleuves sous sa puissance ;
Mais Skade habite maintenant,
Pure fiancée des dieux,
Dans la vieille demeure de son père.

Njord est le dieu de la mer ; c'est-à-dire, de cette partie de la mer qui est immédiatement unie à la terre, qui est utile à l'homme et lui offre le champ du commerce et de la pêche. Sa demeure est Noatun, qui signifie le pays des navires (*nór*, navire ; *tùn*, cour, place). Le royaume de Njord est borné d'un côté par la terre, et de l'autre par le furieux océan, où règne Aeger avec sa fille. La femme de Njord est Skade (mal), le sauvage torrent des montagnes, qui se précipite du haut des rochers élevés où il préfère habiter, et se déverse dans la mer ; sa demeure est Thrymheim, la *maison rugissante*, à la cascade tournante. Prise dans son ensemble, la fable est très claire et très simple.

Le compromis entre Njord et Skade, par lequel ils s'engagent à passer neuf nuits à Thrymheim (la maison des rugissements, des tempêtes) et trois nuits à Noatun, se rapporte naturellement aux rigoureuses latitudes septentrionales, où le mauvais temps et les tempêtes hivernales règnent pendant la plus grande partie de l'année.

Section II. — Æger et Ran

Æger et Ran n'appartiennent pas aux divinités vanes, et nous les donnons ici pour mettre à leur place les divinités de la mer. De même que Njord est la mer douce et bienfaisante, telle qu'elle est près du rivage, de même Æger est la mer sauvage, turbulente, furieuse, telle qu'elle est loin de la terre, là où l'on ne peut se livrer à la pêche et à la navigation ; c'est le grand océan, qui borde toutefois les frontières des ases. De là la double nature d'Æger ; il est un géant, mais il a cependant des relations avec les dieux. Dans Mimer, Æger et Njord, nous voyons ainsi l'océan entier représenté, depuis son origine, Mimer, jusqu'à son dernier état de développement, Njord, en qui, comme une divinité bienfaisante, il s'unit avec les dieux ; c'est-à-dire qu'il bénit et sert les entreprises des hommes.

Æger visite les dieux, et ces derniers le visitent en retour ; et c'est quand un jour les dieux lui rendirent visite que sa chaudière à brasser fut trouvée trop petite et que Thor dut aller chez le géant Hymer pour en emprunter une plus grande. Dans le palais d'Æger on se servait d'or brillant en guise de feu, et là la bière passait à la ronde spontanément. Ran est sa femme. Elle a un filet dans lequel elle attrape ceux qui s'aventurent sur mer. Æger et Ran ont neuf filles, les vagues. Un jour Loke emprunta le filet de Ran pour prendre le nain Andvare, qui, déguisé en poisson, habitait une cascade. Avec sa main, elle peut prendre les navires. C'était chez les anciens Norsemen une opinion reçue que ceux qui périssaient en mer allaient chez Ran. Fridthjof, qui fut en danger de faire naufrage avec ses compagnons, dit qu'il devra se reposer dans la couche de Ran au lieu de celle

d'Ingeborg : et comme il n'était pas bon d'arriver les main vides dans le palais de Ran et d'Æger, il partagea sor anneau d'or entre lui et ses hommes.

C'est ainsi que Tegnèr s'exprime dans *Fridthjof su mer* :

Des tourbillons de neige
Remplissent les voiles ;
Sur le pont et sur le mât
Crépite une lourde grêle.)

Ils ne voient même plus la proue,
Tant s'étendent les ténèbres,
De même que la tristesse et l'horreur planent
Sur la chambre du mort.

Implacable, chaque vague furieuse
S'élance pour ensevelir le marin ;
Grise, et comme semée de cendres,
S'ouvre la tombe horrible et sans fond.

Alors Fridthjof dit :

Dans le lit de l'Océan
Ran nous prépare des oreillers d'azur,
Sur ton oreiller, Ingeborg,
Tu penses à moi.
Levez plus haut, mes camarades,
Les fortes rames d'Ellide;
Bon navire, façonné par le ciel,
Portes-nous en une heure.

La tempête continue :

Sur le flanc tout à coup
La mer a embarqué ;
En l'espace d'un instant
Le pont est balayé.

De son bras Fridthjof s'empresse
D'arracher l'anneau qui pèse trois marks ;
Le présent d'or de Bele
Brille comme le soleil du matin.
Avec son épée il met en pièces
Le fameux objet d'art des pygmées,
Le partage prestement, n'oubliant personne,
Et donne à chaque homme sa part.

Alors Fridthjof reprend :

L'or est bon à posséder
Quand on va faire sa cour;
Que personne ne descende les mains vides
Au palais d'azur de *Ran*.
Glacés sont ses baisers,
Inconstants ses embrassements;
Mais nous charmerons la fiancée de la mer
Avec notre or vermeil.

L'ardeur de Ran à capturer ceux qui s'aventurent sur ses omaines est également représentée dans une autre partie e la Saga de Fridthjof, où nous voyons le roi Ring et la eine Ingeborg chevaucher sur la glace du lac pour se rendre un banquet. Fridthjof allait sur ses patins. Ainsi encore 'exprime Tegnèr :

Ils volent comme la tempête vole sur l'Océan ;
Le roi Ring prête peu d'attention aux prières de la reine.

Leur camarade chaussé d'acier ne reste pas en repos,
Il les dépasse et vole aussi vite qu'il le veut.

Il trace sur la glace un grand nombre de runes ;
Le nom de la belle Ingeborg fut par elle découvert.

Ainsi ils vont dans leur course brillante;
Mais *Ran*, la traîtresse, se cachait dessous.

Dans son toit d'argent elle a creusé une ouverture,
Le traîneau plonge dans la crevasse béante[1].

Mais, heureusement, Fridthjof n'était pas loin. Il vint à leur secours, et

Avec un simple effort il retire
Et ramène sur la glace coursier et traîneau.

On dit des filles d'Æger et de Ran, les vagues, qu'elles se réunissent en grand nombre suivant la volonté de leur père. Elles ont des cheveux pâles et des voiles blancs ; leurs dispositions à l'égard des hommes sont rarement douces ; on les appelle lames ou houles, et elles sont toujours éveillées quand les vents soufflent. Elles battent les solides rivages, et font rage contre les holm[2] ; elles ont une couche dure (pierres et rochers), et jouent rarement en temps calme. Les noms des filles d'Æger et de Ran représentent les vagues dans leurs différentes grandeurs et leurs divers aspects. Himinglœfa est le ciel clair ; Duva, la plongeuse ; Blodughadda, celle qui est coiffée de sang ou de pourpre ; Hefring, l'enflée ; Bylgja, la houle ; Kolga, la mer rageuse, etc.

Ces fables sont très simples, et ne demandent pas d'explications étendues. Æger est l'anglo-saxon *eagor*, la mer. Il est aussi appelé Hler, celui qui abrite (*hlé*, anglo-saxon *hleo*, danois *lœ*, anglais *lee*), et Gymer, celui qui cache (*geyma*, anglo-saxon *gyman*, norrain *gjemme*, cacher, garder). Ces noms expriment la mer désordonnée, calme, ou recouvrant l'abîme. Le nom de sa femme, Ran (vol, *rœna*, piller), dénote la mer réclamant sa part dans le sacrifice de la vie humaine et des trésors. On dit communément dans le

1. Voyez *Viking Tales of the North*, chants X et XVIII.
2. Iles rocheuses.

Norseland que la mer brasse et bout, et ceci éveille l'idée des chaudières d'Æger. La bière écumante n'a pas besoin de sommeiller : elle passe à la ronde, et il y en a abondance. Æger éclairant son palais avec de l'or brillant lorsqu'il est visité par les dieux, c'est évidemment la phosphorescence de la mer (islandais *marelldr*, norrain *morild*). Ceux qui sont familiarisés avec la mer ont certainement vu les étincelles qui semblent jaillir de sa surface lorsqu'elle est troublée dans l'obscurité. Les serviteurs d'Æger, Elde et Funfeng (chacune de ces expressions signifie feu) sont appelés avec raison d'excellents pompiers. La relation entre Njord et Æger semble être la même que celle qui existe entre Okeanos, la grande étendue d'eau qui entoure la terre, et Pontus, la Méditerranée, qui se trouve limitée par la terre.

Quelques vieux héros norses sont représentés comme possédant un casque effrayant, le casque d'Æger (*ægis-hjálmr*); de même que le casque d'or d'Odin est le ciel rayonnant et que les nains se couvrent d'un casque de brouillard, de même Æger porte sur le front un casque fait d'épaisses ténèbres et d'affreux brisants qui touchent au ciel.

Il est certain que Æger et sa famille n'appartenaient point aux ases ; mais ils étaient regardés comme eux comme des êtres puissants, dont les dieux mêmes recherchaient l'amitié. L'Angleterre, cette fière dominatrice de la mer, est le reflet de la fable d'Æger, et montre les grands résultats qui se réalisent historiquement quand l'entreprise humaine et l'héroïsme entrent en relations d'amitié avec la mer et la font servir au progrès de la civilisation, — quand les dieux vont au banquet d'Æger.

Section III. — Frey

Njord a deux enfants — un fils Frey et une fille Freyja, tous deux beaux et forts. Frey est parmi les dieux l'un des plus célèbres [1]. Il préside à la pluie, à la clarté du soleil et à tous les fruits de la terre, et on l'invoque pour obtenir les bonnes récoltes, et aussi la paix. En outre, il dispense la richesse parmi les hommes. On l'appelle van et vanagod, dieu de l'année et dispensateur des biens (*fégjafl*). Il possède le navire Skidbladner et aussi Goldenbristle (*gullinbursti*) ou Slidrugtanne (qui a des dents aiguës), un cochon aux soies d'or, avec lequel il chevauche quand il se rend comme maître des peuples au palais d'Odin. Au matin des temps, quand il était encore enfant, les dieux lui donnèrent en présent Alfheim (maison des lutins).

Nous avons vu (p. 65) comment le navire de Frey Skidbladner fut construit par les nains, fils d'Ivald, et offert à Frey. Il était si grand que tous les dieux avec leurs armes et leur attirail de guerre pouvaient y prendre place. Dès que les voiles sont mises, il s'élève une brise favorable qui le mène à destination ; il est fait de tant de pièces et construit avec tant d'art, que lorsque Frey n'en a pas besoin pour voyager, il peut le plier comme un morceau de toile et le mettre en poche.

Quand il fut envoyé en otage aux dieux, Njord eut la consolation d'obtenir un fils que personne ne hait, mais qui est le meilleur de tous les dieux. Ainsi s'exprime la Vieille-

1. Généralement parlant, le terme dieux s'applique tout à la fois aux ases et aux vans, qui sont également propices.

:, dans le banquet offert aux dieux par Æger, et auquel
: était également présent :

NJORD

C'est ma consolation —
Alors que j'ai été envoyé en otage aux dieux
Et emmené de bien loin —
D'avoir obtenu ce fils [1]
Que personne ne hait;
Et qui est regardé
Comme le premier des dieux.

quoi Loke répond :

Garde ta langue, Njord!
Réprime ton arrogance;
Je ne cacherai pas plus longtemps
Qu'avec ta sœur
Tu as eu un fils
Qui n'est guère meilleur que toi.

is Tyr défend Frey :

Frey est le meilleur
De tous les chefs
Parmi les dieux.
Il ne fait point verser de larmes
Aux filles ou aux mères;
Son désir est de délier les mains
De ceux qui sont enchaînés.

LOKE

Garde ta langue, Tyr!
Tu ne pourrais jamais

rey.

Te servir de tes deux mains [1]
Depuis que ta main droite,
Comme je m'en souviens maintenant,
Fut enlevée par le loup Fenrer.

TYR

Il me manque une main,
Il te manque une bonne réputation, —
Il est triste d'être privé de pareille chose ;
D'ailleurs le loup n'est pas bien portant, —
Il languit dans les chaînes
Jusqu'à la fin du monde.

LOKE

Garde ta langue, Tyr !
Ta femme et moi
Nous avons eu un fils ensemble ;
Mais toi, pauvre sire,
Tu n'as pas reçu un liard
De moi en dédommagement.

FREY

Je vois le loup couché
A l'embouchure de la rivière
Jusqu'à ce que périssent les puissances.
Le malfaiteur !
Si tu ne gardes pas ta langue,
Toi aussi tu seras enchaîné.

LOKE

Pour de l'or tu as acheté
La fille de Gymer,
Et tu as vendu ton épée
En même temps ;

1. Voyez p. 119.

Mais quand les fils de Muspel
Accourent à cheval des sombres forêts,
Sur quoi, pauvre sire,
Peux-tu compter?

Frey a un serviteur du nom de *Bygver*, qui répond à Loke :

Saches ceci, si j'étais né
D'une aussi noble race
Que Frey d'Ingun,
Et si j'avais
Un palais aussi magnifique que le sien,
J'écraserais la méchante corneille
Et briserais ses os jusqu'à la moelle!

Loke s'en prend alors à Bygver, et l'appelle une petite chose impertinente toujours suspendue aux oreilles de Frey et criant sous la meule (le lecteur peut-il s'empêcher de songer ici au fameux poème de Robert Burns, *John Barleycorn?*); un propre à rien, qui ne partagerait jamais son bien avec les hommes, et que les héros ne purent trouver lorsqu'ils combattaient, car il était caché dans la paille du lit.

La servante de Frey est Beyla, femme de Bygver, que Loke appelle la plus laide et la plus sale sorcière qu'on puisse trouver parmi les descendants des dieux. Naturellement Loke exagère et se sert d'un langage abusif, mais en vérité Frey eut tort de ne pas recourir à son épée, car c'est à cette circonstance qu'il doit sa défaite lorsqu'il rencontre Surt au Ragnarok.

La femme de Frey était Gerd, fille de Gymer, et leur fils était Fjolner. Frey était adoré dans toutes les contrées du nord. Dans la commune formule du serment son nom venait le premier : *Hjálpi mér svá Freyr ok Njœrdr ok hinn*

almáttki ás! c'est-à-dire : Ainsi m'aident Frey et Njord, et le tout-puissant ase (Odin). Le soir de Jul (Noël), il était d'usage d'emmener un porc, qui était consacré à Frey, et qu'on appelait le porc de l'expiation. Les personnes présentes posaient les mains sur lui et faisaient des vœux solennels; dans les fêtes où les hôtes assemblés mangeaient la chair de l'animal sacrifié, on vidait, entre autres cornes, une corne à Njord et à Frey pour la prospérité des saisons et pour la paix.

Tout ce qu'on sait de Frey montre qu'il est le dieu de la fécondité de la terre. La mer, Njord, monte comme une vapeur et descend en pluie sur la terre, pour la rendre féconde. On a beaucoup disputé au sujet de l'étymologie du mot Frey. Finn Magnusson le fait dériver de *frœ*, norrain *frœ*, qui signifie semence. Grimm pense d'autre part que l'idée fondamentale est douceur, joie (comparez l'allemand *froh*, le norrain *fryd*). Une signification dérivée du mot est homme, masculin de Freyja (allemand *frau*), qui signifie femme.

Section IV. — Frey et Gerd

Frey se plaça un jour sur Hlidskjalf, et contempla tous les mondes. Il vit aussi Jotunheim et aperçut une grande et magnifique demeure dans laquelle allait entrer une jeune fille : au moment où elle souleva le loquet de la porte, une si grande splendeur jaillit de sa main, que l'air et les eaux et tous les mondes en furent illuminés. C'était Gerd, une fille du géant Gymer et d'Aurboda, parents de Thjasse. A cette vue Frey, en juste châtiment de l'audace qu'il avait eue de monter sur ce trône sacré, fut frappé d'une soudaine tristesse, *en sorte que* rentré chez lui il ne pouvait plus ni parler,

ni dormir, ni boire, et que personne n'osait s'enquérir de la cause de son affliction. Le messager de Frey s'appelait Skirner. Njord le fit appeler et le pria, ainsi que Skade, de demander à Frey pourquoi il refusait de parler à tout le monde.

Ainsi s'exprime la Vieille Edda, dans le chant de Skirner[1] :

SKADE

Skirner, lève-toi, et cours vite
Au lieu où notre fils pensif se repose dans la solitude ;
Prie-le de parler, et demande-lui
Contre qui il nourrit sa sombre colère.

SKIRNER

Je redoute d'être accueilli par de méchantes paroles,
Si j'essaie d'ébranler votre fils ;
Si je le prie de parler, et lui demande
Pourquoi il nourrit son âme d'une farouche colère.

Alors Skirner alla avec répugnance chez Frey, et lui parla ainsi :

SKIRNER

Prince des dieux, le premier dans le combat !
Parle, honoré Frey, et dis-moi la vérité :
Pourquoi mon seigneur passe-t-il l'ennuyeuse journée
Dans son palais solitaire, à se désoler ?

FREY

Oh ! comment pourrai-je, cher jeune homme, vous cacher
De mon sein les maux accablants ?
Le dieu vermeil[2] brille chaque jour,
Mais son gai rayon est triste à mes yeux.

1. Traduction d'Herbert.
2. Le soleil.

SKIRNER

Vos chagrins ne me semblent pas si grands
Que vous ne puissiez m'en raconter l'histoire :
Nous jouions ensemble dans notre enfance,
Et nous pouvons bien nous confier l'un à l'autre la [vérité.

FREY

Dans la cour de Gymer je l'ai vue marcher.
La jeune fille qui fait brûler d'amour ma poitrine;
Ses bras blancs comme la neige et son beau sein
Brillaient pleins de séduction, embrasant l'air et la mer.
Elle est chère à mes yeux, plus
Que ne le fut jamais encore une jeune fille à un jeune [homme;]
Mais les dieux et les lutins, je le sais bien,
Défendent que nous demeurions ensemble.

SKIRNER

Donnez-moi ce cheval de merveilleuse race
Pour que je puisse traverser rapidement la flamme [nocturne ;
Et cette épée qui se brandit d'elle-même, pour que je [frappe
La race des géants d'un étrange effroi.

FREY

Je vous donne ce cheval merveilleux
Afin que vous passiez rapidement le feu vigilant ;
Et cette épée qui, portée par une vaillante personne,
Se brandira d'elle-même et frappera ses ennemis.

Après avoir ainsi donné son épée, Frey se trouva sans armes lorsqu'en une autre circonstance il combattit avec Bele, et c'est ainsi qu'il le frappa avec l'andouiller d'un cerf. Ce combat ne fut, néanmoins, qu'une affaire insignifiante, car Frey aurait pu le tuer d'un coup de poing, s'il en avait eu l'envie ; mais le temps viendra où les fils de Mospel iront

combat au Ragnarok, et alors, en vérité, Frey regret- . sincèrement d'avoir donné son cimeterre. Ayant obtenu heval et l'épée, Skirner se mit en voyage et s'adressa ;i à son cheval :

La sombre nuit s'étend ; il est temps, je crois,
De gravir les montagnes blanchies par la neige ;
Tous deux nous reviendrons, ou tous deux nous resterons
En captivité, prisonniers du géant.

kirner chevaucha jusqu'à Jotunhein, à la cour de Gymer. chiens furieux y étaient attachés devant l'entrée de clos qui entourait la demeure de Gerd. Il chevaucha ; un berger qui était assis sur une montagne, et lui ia ainsi :

Berger, vous qui êtes assis sur la montagne,
Et jetez un œil vigilant autour de vous,
Comment puis-je endormir ces chiens sanguinaires? [dites;
Comment puis-je sans être molesté parler avec la fille [de Gymer?

LE BERGER

D'où venez-vous, et qui êtes-vous? condamné à mort?
Ou bien mort, revoyez-vous le ciel?
Car que vous chevauchiez la nuit ou le jour,
Vous n'arriverez jamais auprès de la fille de Gymer.

SKIRNER

Je ne me désole pas, moi, un meilleur rôle
Sied à celui qui se vante d'avoir un cœur prompt :
Dès l'heure de notre naissance notre vie fut réglée ;
Nul ne peut éviter le jugement du destin.

Mais Gerd, de l'intérieur, entend l'étranger, et parle ainsi ı servante :

Quels sons inconnus envahissent mes oreilles
Et effarouchent l'ombre paisible de cette demeure ?
Jusqu'aux fondements de la terre,
Tout le palais de Gymer tremble.

LA SERVANTE

Un brillant guerrier se trouve là, descendu de cheval;
Son coursier broute l'herbage vert.

GERD

Alerte! invite-le en hâte à entrer chez moi,
Pour boire à longs traits le pur et joyeux hydromel;
Venez vite; car je crains
Que le meurtrier de ma mère ne soit pas loin.

Quand Skirner est entré, Gerd lui parle ainsi :

Qui êtes-vous, lutin ou fils d'ase?
Ou êtes-vous de la race plus sage des vans ?
Pour visiter tout seul notre séjour,
Pourquoi avez-vous chevauché sur les flammes tumul-
[tueuses?

SKIRNER

Je ne suis ni lutin, ni fils d'ase;
Ni de la race plus sage des vans,
Et pourtant j'ai chevauché sur les flammes tumultueuses
Pour visiter tout seul votre séjour.
J'ai ici onze pommes
De l'or le plus pur : elles sont à vous, Gerd;
Que ce beau présent émeuve votre cœur,
Et accordez-moi la jeune Frey, votre précieux amour.

GERD

Onze pommes n'accepterai point
D'un homme comme prix de la chasteté :
Tant que la vie me restera, nulle langue ne dira
Que Frey habite avec moi.

SKIRNER

Gerd, j'apporte pour vous ce merveilleux anneau,
Forgé sur l'enclume du jeune Balder;
Huit autres, d'un égal poids
Seront forgés chaque neuvième nuit.

GERD

Je n'accepte pas, moi, ce merveilleux anneau,
Bien que vous l'ayez apporté de l'enclume de Balder :
Je ne manque pas d'or, dans la demeure de Gymer;
Il y en a assez pour moi et pour le douaire de mon [père.

SKIRNER

Voyez cette éclatante et svelte baguette
Dégaînée et brillant dans ma main!
Ne refusez point la jeune fille, sinon votre tête
Sera abattue par la lame tranchante.

GERD

Gerd ne sera jamais induit par force
A orner le lit d'un conquérant;
Mais j'imagine qu'à l'aide de la force et de la puissance
Gymer éprouvera votre vanterie au combat.

SKIRNER

Voyez cette éclatante et svelte baguette
Dégainée et brillant dans ma main!
Votre père sera tué par son tranchant,
Ce vieux géant est condamné à mourir.

›mme ces menaces n'ont point d'effet sur le courage ɨerd, Skirner a recours à une baguette magique, et en ıe temps il commence ses incantations et trace des ca- ›res runiques tout en chantant :

Selon ma volonté, la baguette magique
Vous domptera! Oh! d'une main enchantée
Je vous touche, jeune fille! vous irez là
Où jamais l'homme ne saura votre malheur.
Sur un rocher élevé, pointu, abandonnée
Comme l'aigle, vous résiderez demain;
Détournez-vous de la riante lumière du monde,
Et cherchez le profond abîme de la nuit.
La nourriture vous paraîtra plus odieuse
Que le serpent visqueux qui rampe lentement,
Et quand vous marcherez, un spectacle hideux
Frappera de terreur vos deux yeux étonnés;
Quoiqu'observée par tous, vous serez dans la tristesse
[et la solitude.
Parmi les géants frissonnants vous serez mieux connue
Que celui [1] qui siège immobile au sommet,
Le gardien du ciel à l'œil sans sommeil.
Au milieu des charmes et des chaînes et des maux
[continuels
Vos larmes couleront avec un double chagrin.
Asseyez-vous, jeune fille, pendant que je publie
Le temps de votre chagrin et de votre désespoir.
Votre demeure sera la cellule de quelque géant,
Où de pâles fantômes habiteront avec vous;
Chaque jour vers le palais glacé des géants
Vous vous traînerez désolée et pleine de misère;
Au lieu de la joie, de la gaieté et du plaisir,
Le chagrin et les larmes, et la triste épouvante;
Vous serez mariée avec quelque géant à trois têtes,
Ou vous languirez sur un lit solitaire;
De jour en jour le feu secret de l'amour
Rongera votre cœur de vains désirs;
Comme la stérile racine du chardon vous serez en-
Dans quelque haut créneau ruiné. [fermée

1. Heindal, le dieu de l'arc-en-ciel.

Sur une montagne ombragée, à travers les bois,
J'ai cherché cette baguette; j'ai trouvé la baguette.
Odin est irrité, et Thor est puissant;
Frey lui-même haïra désormais votre nom.
Mais avant que sur votre tête destinée au malheur
S'appesantisse la dernière et redoutable malédiction du ciel,
Géants et nains qui êtes loin ou près,
Fils de Suttung, et vous, ases, écoutez
Comment par la fatale malédiction j'interdis
A cette fille les joies, le fruit de l'homme.
Il s'appelle le froid Grimner, le géant
Qui vous gardera dans le royaume de la force;
Là des esclaves dans des coupes en racines tordues
Vous apporteront l'impur breuvage des chèvres;
Vous n'aurez plus jamais, triste vierge,
Ni plus douce boisson, ni plus joyeuse chère.
C'est fini! j'enlace le charme mystique;
Ainsi, ainsi je trace la forme du géant;
Trois caractères sont tombés,
La Fureur, la Convoitise, et l'active Infortune.
De même que je l'ai enlacé, je déroulerai sur-le-champ
Ce charme fatal si vous êtes aimable.

GERD

Salut, maintenant, salut, maintenant, hardi guerrier!
Prenez, prenez cette coupe de froid cristal,
Et buvez le pur et vieil hydromel.
Je n'aurais jamais cru que l'amitié pût unir
A la jeunesse vane mon esprit hostile.

SKIRNER

Je ne retournerai point à la chaumière ou au palais
Avant que je n'aie appris tout ce qu'il me faut savoir;
Où vous donnerez la nuit de joie
Au brave Njord, le galant garçon.

GERD

L'île Bar est le nom du séjour de l'amour;
Après neuf nuits écoulées, dans cette forêt connue,
Le brave Njord, le galant garçon,
Recevra de Gerd le baiser de joie.

Puis Skirner chevaucha vers sa demeure. Frey alla au-devant de lui, le salua, et lui demanda les nouvelles.

FREY

Parlez, Skirner, parlez et dites avec célérité!
N'ôtez pas le harnais de votre coursier,
Ne remuez pas le pied avant que vous n'ayez dit
Comment va mon amour avec la fille de Gymer!

SKIRNER

L'ile Bar est le nom du séjour de l'amour;
Après neuf nuits écoulées, dans cette forêt connue,
Au brave Njord, le galant garçon,
Gerd donnera le baiser de joie.

FREY

Une nuit est longue, et plus longues encore deux;
Mais comment pendant trois nuits endurer ma peine?
Un mois de rapt s'écoule plus vite
Qu'une demi-nuit d'ardents soupirs.

Ce poème montre comment une fable peut être magnifiquement travaillée. Gerd est la semence; Skirner est l'air accompagné de l'éclat du soleil. La fable s'explique facilement ainsi. La terre, dans laquelle la graine est ensemencée, résiste aux embrassements de Frey; le messager de Frey, Skirner, qui produit la graine à la lumière, lui promet vainement les épis dorés des moissons et l'anneau, *le symbole* de l'abondance. Elle a sa nature de géant, et n'a

pas encore été touchée par l'esprit divin ; elle ne réalise point la gloire à laquelle elle peut atteindre par l'amour de Frey. Skirner doit la conjurer, il doit se servir d'incantations, il doit lui faire voir comment, si elle ne se laisse pas embrasser par Frey, elle doit pour toujours être la fiancée de la froide glace et ne jamais goûter les joies du mariage. Finalement, elle se rend à Frey, et ils s'embrassent l'un l'autre quand les bourgeons s'épanouissent dans la forêt. Cette fable rappelle Perséphone, la déesse des graines plantées dans le sol. Aux impatients désirs de Frey correspond le chagrin qu'éprouve *Demeter* à cause de la stérilité et de l'abandon des champs, d'où s'élanceront les bourgeons ; Skirner, c'est Mercure, qui enlève Proserpine du monde inférieur.

Mais la fable a encore un sens moral plus profond. Nos ancêtres ne se contentaient pas de l'écorce. L'amour de Frey pour Gerd, qui est décrit d'une façon si vivante dans la Vieille Edda, est emprunté à la nature de l'amour, avec toutes ses aspirations et ses espérances, et n'est pas seulement un symbole de ce qui se passe dans la nature visible. De même que la chaleur du soleil développe la graine, de même l'amour développe le cœur ; l'amour est le rayon de lumière (Skirner) envoyé du ciel, qui anime et ennoblit la motte de terre. Gerd est la jeune fille, qui est engagée dans les affaires terrestres, et qui ne conçoit encore rien de plus noble que les occupations quotidiennes. Puis l'amour l'appelle ; dans son sein s'éveille une vie nouvelle ; ses rêves merveilleux la caressent comme de douces brises, et quand elle se rend compte de ces rêves, ses yeux s'ouvrent à une sphère d'existence plus élevée. Cette fable se reflète le plus parfaitement dans l'histoire d'amour de la saga de Fridthjof, vieux roman norrain dont Tegnèr a fait un poème épique des plus attachants. Une bonne traduction anglaise de ce poème a paru à Londres il y a quelques années et a été réé-

ditée chez nous sous les auspices de Bayard Taylor. Il est traduit également dans presque toutes les autres langues européennes, et on le considère avec raison comme la plus belle production poétique de ce siècle.

Section V. — Culte de Frey

Les sagas nous apprennent, ainsi que nous l'avons déjà dit, que Frey était adoré dans toutes les contrées du nord.

Il y avait à Throndhjem, sous le règne d'Olaf Tryggvesson, un temple où Frey était adoré avec zèle. Quand le roi renversa la statue du dieu et blâma les bondes[1] à cause de leur stupide idolâtrie, il leur demanda en quoi Frey avait montré sa puissance; ils répondirent :

Frey a souvent conversé avec nous, nous a prédit l'avenir, et nous a accordé de bonnes saisons et la paix.

Le capitaine norse Ingemund Thorstenson, qui, à l'époque du tyran Harold aux beaux cheveux, émigra de Norvège et s'établit dans le Vatnsdal, en Islande, bâtit près sa demeure un temple qui semble avoir été spécialement dédié à Frey; celui-ci lui avait d'une certaine façon indiqué un séjour : car en creusant le sol pour y planter les piliers du haut siège (*œndvegis-súber*), Ingemund trouva dans la terre une image de Frey, qu'il avait perdue en Norvège.

L'Islandais Thorgrim de Seabol était un zélé adorateur de Frey : pendant les nuits d'hiver il organisait des sacrifices en son honneur. Il fut tué dans son lit par Gisle, et on lui fit un fameux service funéraire; mais il se produisit aussi, dit la saga de Gisle Surson, un événement qui sembla

1. Fermiers, paysans.

remarquable. Jamais la neige ne tomba sur le côté méridional de la montagne funéraire de Thorgrim ; on pensa que Frey l'aimait tant, par suite des sacrifices qu'il lui avait offerts, qu'il ne voulait pas que le froid existât entre eux.

Dans le voisinage de la propriété de Tver-aa, dans l'Eyjaf-jord en Islande, il y avait un temple dédié à Frey, et le lieu devint si sacré, que nul coupable n'osait y demeurer, car Frey ne le permettait point. Quand le capitaine Thorkel le grand fut banni de Tver-aa, par Glum Eyjolfson, qui est universellement connu sous le nom de Vigaglum, avant de quitter le pays, il conduisit au temple de Frey un bœuf qui avait atteint toute sa taille et parla au dieu en ces termes :

— Vous avez été longtemps pour moi un ami fidèle, ô Frey ! Vous aurez reçu de moi beaucoup de présents et vous m'en avez bien récompensé. Aujourd'hui je vous donne ce bœuf, afin qu'un jour Glum doive quitter Tver-aa avec non moins de répugnance que moi. Et maintenant montrez-moi par un signe si vous acceptez cette offre ou non.

A ce moment le bœuf poussa un fort beuglement et tomba mort sur le sol. Thorkel considéra cet événement comme de bon augure, et s'en alla d'un cœur plus léger. Par la suite (comme rapporte la saga de Vigaglum), Glum fut, dans sa vieillesse, impliqué dans un périlleux procès pour meurtre, à la suite duquel il fut obligé d'abandonner Tver-aa à Ketil, du Thorvald Krok, qu'il avoua avoir tué. Pendant la nuit qui précéda son départ pour le *Thing* (assemblée, cour), où sa cause devait être jugée, il rêva qu'un certain nombre d'hommes s'étaient réunis à Tver-aa pour rencontrer Frey ; il en vit beaucoup qui se noyèrent dans la rivière (*á* signifie rivière en islandais), et Frey était assis sur un banc. Glum demanda qui ils étaient, et ils répondirent :

— Nous sommes vos parents morts, et nous sommes venus prier Frey de ne pas vous laisser chasser de Tver-aa ;

mais nous n'avons rien obtenu. Frey nous répond brièvement et avec courroux et nous rappelle le bœuf que Thorkel le Grand lui a donné.

Glum s'éveilla, et depuis ce temps il dit qu'il était en termes peu amicaux avec Frey.

On décernait un culte spécial à Frey, en même temps qu'à Odin et à Thor, dans le temple d'Upsala, en Suède; et il est attesté par l'histoire du Norseman Gunnar Helming, qui se fit passer en Suède pour Frey, que les populations de certaines provinces de la Suède mettaient dans ce dieu la plus haute confiance, et croyaient même qu'il apparaissait parfois sous la forme humaine.

Le cheval, paraît-il, était regardé comme un animal favori de Frey. Il est rapporté que dans son temple à Throndhjem, il y avait des chevaux qui lui appartenaient. L'islandais Rafnkell aimait Frey au-dessus de tous les autres dieux, et il lui donnait une part égale de tout ce qu'il possédait de mieux. Il avait un cheval brun appelé Frey-fax[1], qu'il chérissait tellement, qu'il fit un vœu solennel de tuer l'homme qui chevaucherait sur ce cheval contre sa volonté, et ce vœu fut accompli. Un autre Islandais, Brand, avait également un cheval appelé Frey-Fax, dont il faisait un si grand cas qu'on disait qu'il le regardait comme une divinité.

Nous avons parlé du cochon de Frey, Gullinburste, au sujet du Jul ou des fêtes de Noël, et nous trouvons beaucoup d'exemples de sacrifices de cochons dans les vieux écrits norrains. Le roi Hedrek fit des vœux solennels sur le porc d'expiation à la veillée de Jul, et, dans un des suppléments en prose de l'ancien poème eddaïque de Helge Hjorvardson, nous trouvons qu'on emmenait le porc d'expiation

1. Fax signifie *chevelure*.

la veille de Jul, pour qu'on pût poser sur lui les mains et faire des vœux solennels.

Une statue de bois ou image de Frey d'un haut prix fut trouvée dans un temple à Throndhjem : le roi Olaf Tryggvesson la mit en pièces en présence du peuple. Kjotve le Riche, roi d'Agder en Norvège, un des chefs qui combattirent contre Harald aux beaux cheveux, avait un poids sur lequel le dieu Frey était sculpté en argent. Ce trésor, qu'il tenait en grande vénération, tomba après la bataille entre les mains du roi Harald; il en fit présent à son ami le capitaine Ingemund Thorstenson, qui porta l'image par la suite dans une bourse et la tint en très haute estime. Cette dernière image était probablement portée en guise d'amulette, et il en était de même, sans doute, des bijoux en or qu'on trouve dans les tombeaux et dans la terre, portant des images d'hommes et d'animaux, et munis d'une agrafe destinée à les attacher à un collier.

Section VI. — Freyja

La déesse de l'amour est Freyja, appelée aussi Vanadis ou Fiancée des Vans. Elle est la fille de Njord et la sœur de Frey. Elle occupe un rang immédiatement inférieur à celui de Frigg. Elle aime beaucoup les histoires d'amour, et tous les amants feraient bien de l'invoquer. C'est à raison de son nom que les femmes de naissance et de fortune sont appelées en islandais *hús freyjur* (comparez le norrain *fru* et l'allemand *frau*). Sa demeure dans le ciel s'appelle *Folkvang*, et c'est là qu'elle dispose des sièges du palais. Sur les champs de bataille qu'elle parcourt à cheval, elle a droit à la moitié des tués, tandis que l'autre moitié

appartient à Odin. Ainsi s'exprime la Vieille Edda, dans le chant de Grimner :

Folvang est le nom
Du séjour où Freyja a le droit
De disposer des sièges du palais.
Chaque jour, des tués
Elle choisit la moitié
Et laisse l'autre moitié à Odin.

Sa demeure Sessrymner (qui a beaucoup de sièges), est vaste et magnifique. Elle chevauche dans un char traîné par deux chats. Elle prête une oreille favorable à ceux qui demandent son assistance. Elle possède un collier appelé Brisingamen, ou Brising. Elle a épousé Oder, et leur fille, appelée Hnos, est si belle, que tout ce qui est beau et précieux est appelé, d'après son nom, *hnossir* (ce qui signifie de belles choses). Il est dit aussi qu'elle a deux filles, Hnos et Gerseme : ce dernier nom signifie précieux. Mais Oder quitta sa femme pour voyager dans des contrées très éloignées. Depuis cette époque Freyja pleure constamment, et ses larmes sont des gouttes d'or pur; voilà pourquoi elle est aussi appelée la déesse aux belles larmes (*it grátfagra god*). En poésie, l'or s'appelle les larmes de Freyja, la pluie des sourcils ou des joues de Freyja. Elle a une grande variété de noms, car elle a été dans bien des contrées à la recherche de son mari, et chaque peuple lui a donné un nom différent. Ainsi on l'appelle Mardal, Horn, Gefn, Syr, Skjalf, et Thrung. On se rappellera aussi que, comme on l'a vu dans le chapitre relatif à Thor, Freyja avait un déguisement de faucon, et comment le géant Thrym voulait la posséder. Dans le chant de Hyndla, dans la Vieille Edda, Freyja se rend chez sa sœur et amie, la géante Hyndla, et *la prie* de se rendre à cheval au Valhal, afin de demander

le succès pour son favori Ottar; elle promit à la géante d'apaiser Odin et Thor, qui étaient naturellement ennemis des géants. Hyndla est disposée à douter des remarques de Freyja, surtout lorsqu'elle vient à elle dans la nuit avec Ottar. Nous ne savons qui était ce Ottar, sauf qu'il était fils d'un héros norse, Instein, et probablement donc un Norseman. Il était héritier d'un État, mais son droit était disputé par Angantyr. Il fallait donc qu'il justifiât de son titre et qu'il énumérât ses ancètres, mais il était pour cela trop ignorant. Cependant il avait toujours été un dévot adorateur des asynjes (déesses) et avait rendu un culte spécial à Freyja en lui offrant des sacrifices, en lui taillant des images et en lui érigeant des autels. Voilà pourquoi elle voulut lui venir en aide dans cette importante affaire, mais comme elle ne le pouvait point, elle sella son cochon d'or et alla chez la sage géante Hyndla, qui en savait tant au sujet des généalogies, des origines et des destinées des dieux, des géants et des hommes. Hyndla consent à lui donner les renseignements qu'elle demande : elle commence par lui énumérer les ancètres immédiats d'Ottar du côté de son père et de sa mère, puis elle parle du roi si fameux dans les temps anciens, Halfdan Gamle, l'ancêtre original des Skjolds et de plusieurs autres familles du Nord. Et comme on disait que ces familles royales descendaient des dieux et ceux-ci à leur tour des géants, Hyndla donne également quelques-unes de leurs généalogies. Elle a ainsi l'occasion de parler d'Heimdal et de ses mères géantes, puis de Loke et des monstres descendus de lui, qui joueront un rôle si important au Ragnarok, puis du puissant dieu du tonnerre, et finalement d'un dieu plus puissant encore, qu'elle ne se risque pas à nommer, et ici elle finit son histoire. Elle ne veut pas pousser ses prophéties au delà du our où Odin sera dévoré par le loup Fenris et où le monde

sera englouti dans l'abîme béant. Freyja lui demande ensuite un breuvage de mémoire pour Ottar, son hôte et son favori, afin qu'il puisse se rappeler pendant deux jours tout l'entretien et la généalogie, lorsque le procès entre lui et Angantyr sera décidé par des preuves de ce genre. Hyndla n'y consent pas, et lui adresse un langage injurieux. Freyja, rendue furieuse, menace la géante d'allumer autour d'elle un feu d'où elle ne pourra s'échapper, si elle ne fait droit à sa demande. Lorsqu'elle met sa menace à exécution (en faisant poindre l'aurore enflammée), Hyndla donne le breuvage demandé, mais en même temps le maudit. Freyja, loin de s'en effrayer, éloigne la malédiction par sa bénédiction et par les ardentes prières qu'elle adresse à toutes les divinités pour le succès de son Ottar chéri.

Nous voudrions donner le chant en entier, tel qu'on le trouve dans la Vieille Edda, mais comme nous en avons cité plus haut plusieurs strophes et que le chant est d'ailleurs très long, nous l'omettons à regret. Nous conseillons, toutefois, à nos lecteurs de lire à tout prix la *Vieille Edda*. La pensée en est plus profonde que celle de n'importe quelle autre œuvre humaine, Shakespeare même non excepté. Quel dommage qu'elle soit si peu connue !

Les femmes allaient après la mort à Freyja. Quand Egil Skallagrimson eut perdu son jeune fils, il en conçut un profond désespoir. Sa fille Thorgerd, qui était mariée avec Olaf en Lax-aa-dal, vint le consoler ; quand elle apprit qu'il ne voulait ni manger ni boire, elle dit qu'elle ne mangerait et ne boirait pas non plus avant qu'elle n'eût été à Freyja. C'est *elle* qui recueille les amants qui ont été fidèles jusqu'à la mort ; voilà pourquoi Hagbard chante : « L'amour est régénéré dans le palais de Freyja. »

Freyja est la déesse de l'amour entre l'homme et la femme. Voilà pourquoi nous trouvons en elle la nature, la

beauté, la grâce, la modestie, les soupirs, les joies, les larmes de l'amour, et nous trouvons aussi cet amour ardent dans le cœur qui brûle d'une flamme impétueuse. Elle règne dans Folkvang, dans les habitations humaines où il y a assez de sièges pour tout le monde. Nul n'échappe à son influence. Odin partage avec elle les corps des hommes tués, car le héros a en vue deux grands objets — vaincre son ennemi, et conquérir le cœur de la jeune fille.

Ainsi la mythologie du Nord nous apprend que le robuste Norseman n'était pas inaccessible aux impressions que fait naître la beauté ni insensible à l'amour. Les plus belles fleurs empruntaient leurs noms aux cheveux de Freyja et à la rosée de ses yeux, et même les objets animés qui, comme les fleurs, étaient remarquables par leur beauté, empruntaient leurs noms à cette déesse, tels que le papillon (islandais *Freyjnhœna* — poule de Frey).

Il existe une saga à demi mythologique appelée saga d'Orvarodd. Orvarodd signifie Flèche-odd; et comme ce même Flèche-odd est impliqué dans un grand nombre d'exploits amoureux, on a émis l'idée qu'il peut être le mari de Freyja, dont le nom — le lecteur s'en souvient — était Oder, dont la racine est *od*, et ainsi nous avons dans le nord non seulement une *déesse* de l'amour, mais aussi un dieu de l'amour (Cupidon), avec ses flèches!

Les chats de Freyja symbolisent les malignes caresses et les joies sensuelles. Le nom de son mari, Oder, signifie sens, intelligence, mais aussi désir impétueux. Les divers noms donnés à Freyja lorsqu'elle voyage parmi les différentes nations, dénotent les diverses manières par lesquelles l'amour se révèle dans la vie humaine. Les déesses Sjofn, Lofn et Var, mentionnées plus haut, étaient regardées comme les messagères et les compagnes de Freyja. Le vendredi (*dies veneris*, angl. *Friday*) lui emprunte son nom (v. p. 83).

Section VII. — Courte revue

Nous avons présenté la vie et les exploits des divinités propices; nous n'avons pas seulement montré les forces et les phénomènes de la nature que symbolisent les mythes, mais nous avons essayé aussi de faire descendre la mythologie du ciel sur la terre, et de faire voir la valeur qu'elle avait dans l'esprit de nos ancêtres. Nous avons essayé, comme l'a fait Socrate avec sa philosophie, de montrer l'influence que les fables ont eue sur la vie de nos ancêtres; en d'autres termes, nous avons essayé de mettre un noyau dans l'écorce. Nous avons voulu présenter la mythologie, non comme la science et l'ensemble des lois par lesquelles l'univers est gouverné, mais comme quelque chose — qu'on l'appelle science ou autrement — qui montre comment les forces et les phénomènes de la nature ont influencé la pensée et l'action humaines. Le langage n'est dans son origine rien autre chose que l'impression reçue de la nature : après avoir été élaborée dans l'esprit humain, elle trouve son expression dans les mots. La poésie n'est dans son origine rien autre chose que l'expression de la pensée humaine et du sentiment provoquée par la contemplation des œuvres merveilleuses de Dieu. Et cela est vrai aussi de la mythologie.

Nous avons vu que les divinités propices sont divisées en trois classes, celles du ciel, celles de la terre et celles de la mer. L'union ou le mariage du ciel et de la terre a été présenté dans différentes fables. Le roi du ciel est *un*, mais il embrasse la terre sous différentes formes, et la terre est, sous une nouvelle forme, mariée avec le dieu du tonnerre;

les vans mêmes, ou les divinités de la mer, comblent la terre de bénédictions sous différentes formes. La manière dont les dieux s'enchaînent et s'unissent les uns aux autres pour former un grand et unique système, est un trait particulier à la mythologie scandinave. Il n'y a pas, comme chez les Grecs, une série de groupes séparés et de demeures séparées, mais les dieux sont en contact fréquent les uns avec les autres. Odin règne dans le ciel, Thor dans les nuages, Heimdal dans l'arc-en-ciel, Balder dans le royaume de la lumière, Frey règne avec ses lutins de lumière sur la terre, mais le soleil les affecte tous : c'est l'œil d'Odin, c'est la figure de Balder, Heimdal en a besoin pour son arc-en-ciel, et Frey gouverne ses rayons; et cependant le soleil lui-même chevauche du matin au soir comme un éclatant rayon. La terre a ses différentes formes, et la graine plantée dans la terre a son propre dieu (Frey), entouré des esprits des bois, des forêts et des fontaines. Et le roi du ciel unit l'homme avec la nature; il ne pourvoit pas seulement à sa vie animale, mais lui donne aussi une âme vivante et lui inspire l'enthousiasme. Il est assis avec Saga à la fontaine de l'histoire; il envoie son fils Brage, le dieu de la poésie et de l'éloquence, et l'unit avec Idun, la déesse régénératrice, dont les rivières soigneusement protégées serpentent à travers la forêt remplie d'arbres fruitiers portant des pommes d'or; et il amène son autre fils, Balder, le maître de la lumière, épouser l'industrieuse déesse des fleurs, Nanna qui, avec ses filles, étend un tapis odoriférant sur la terre. Et de même que le dieu du tonnerre ne gouverne que pour protéger le ciel et la terre, de même le désert nu et la forêt impénétrable n'existent que pour nous rappeler l'incorruptible force vitale de la nature, à l'abri de toutes les attaques. L'essence impérissable de la nature apparaît d'une façon plus frappante dans les énormes montagnes et les gigan-

tesques forêts que dans les parties fertiles, cultivées et protégées de la terre. Maintenant demandons-nous de nouveau : N'y a-t-il rien ici pour le poète ou pour l'artiste? N'y a-t-il rien, dans la mythologie du Nord, qui ne puisse être élaboré et habillé de belles formes et de belles couleurs? Cette mythologie ne contient-elle pas les germes que l'on peut développer en feuilles parfumées, en bourgeons et en fleurs radieuses? Cette partie de notre héritage gothique ne mérite-t-elle pas une place parmi les chefs-d'œuvre de la littérature? Nos poètes, nos orateurs publics, nos lecteurs, nos essayistes, nos littérateurs, en général, qui font tant de jolies allusions à la mythologie grecque, ne feront-ils pas à nos ancêtres l'honneur de tremper leur plume à l'occasion dans la mythologie de la race gothique? Il est mauvais d'emprunter lorsqu'on peut se passer de le faire; et d'ailleurs les productions du sud ne se développent pas bien sur notre sol gothique et dans notre climat. Ygdrasil se développe mieux ici, et c'est un arbre assez grand et assez chargé de fruits pour imposer à la race gothique dans les siècles à venir l'enthousiasme et l'inspiration, et pour donner à toute une race de futurs bardes, poètes et artistes, un précieux et vivifiant élixir. Notre prochaine génération le comprendra.

CHAPITRE VII

LE DEVELOPPEMENT DU MAL. LOKE ET SA DESCENDANCE

SECTION Ire. — LOKE

Nous avons appris à connaître la vie et les exploits des divinités bonnes et propices, des ases et des vans. Mais que savons-nous des méchantes divinités? D'où viennent-elles et comment se sont-elles développées? Plus d'un philosophe a torturé son cerveau par cette question embarrassante, et les esprits les plus sages sont encore plongés dans de profondes méditations à ce sujet. La question est et restera un problème insoluble. Mais que pensaient les anciens Goths, et spécialement nos ancêtres du Nord, du développement du mal? Quelles formes prenait-il chez eux? Comment naissait-il dans la nature, et comment impressionnait-il les esprits et les cœurs des peuples? Telles sont les questions auxquelles il s'agit de répondre maintenant.

Il y a dans la mythologie scandinave deux individus du nom de Loke. L'un est *Utgard*-Loke, hideux dans tout son être, et son caractère a été esquissé dans la fable de Thor et de Skrymer (voyez p. 162 à 173); il représente le mal physique et moral dans tout ce qu'il a d'odieux. L'autre est *Asa*-Loke, dont nous avons parlé plusieurs fois au sujet des dieux propices; et c'est de lui seulement que nous avons à parler

maintenant, car le premier appartient complètement à la race des géants. *Asa*-Loke, que nous désignerons à l'avenir par son nom commun, Loke, est le même principe mauvais dans toutes ses manifestations différentes; mais comme il fait son apparition parmi les dieux, il représente le mal dans sa forme séductrice et belle en apparence, sous laquelle il se glisse dans le monde. Nous le voyons couler dans les veines de la race humaine, et il s'appelle péché ou passion. Dans la nature, il est l'élément corrupteur dans l'air, le feu et l'eau. Dans les entrailles de la terre, il est la flamme volcanique, dans la mer il apparaît sous la forme d'un serpent féroce, et dans le monde inférieur nous le reconnaissons sous les traits de la pâle mort. Ainsi, de même qu'Odin, Loke envahit toute la nature. Et nulle divinité ne laisse voir plus clairement que celle-ci, que l'idée procédant des œuvres visibles de la nature entra dans le cœur et dans l'esprit humain et y trouva son reflet moral. Loke symbolise le péché, la méchanceté, la tromperie, la ruse, la malice, etc. Loke est, en vérité, dans son développement, un des mythes les plus profonds. Au commencement, il était intimement uni à Odin, puis il s'unit avec l'air, et finalement il personnifie le feu destructeur. Et dans ces changements le mal grandit en lui de plus en plus.

Au banquet d'Æger, il rappelle à Odin qu'au commencement des temps leur sang était mêlé. Ainsi s'exprime la Vieille Edda :

LOKE

Te rappelles-tu, Odin,
Qu'au matin des temps
Nous mêlâmes notre sang?
Alors tu prétendis
Que tu ne boirais jamais une boisson
Si elle n'était offerte à nous deux.

L'identité du sang symbolise l'identité de l'esprit, et Loke est appelé dans la Vieille Edda le frère d'Odin, l'oncle des dieux. Sous le nom de Loder, ou Lopter, Loke participa à la création de l'homme; il donna les sens, les sources des mauvais désirs, les passions, le feu des veines. Il est donc comme le feu, qui est bienfaisant et nécessaire au développement, mais aussi dangereux et destructeur. Avec la géante Angerboda (produisant la tristesse), il eut le loup Fenrer; mais le monstre le plus repoussant est la femme Hel, qui est fille de Loke. Odin s'unit aux forces gigantesques de la nature, mais il la fait se développer, s'ennoblir et s'élever. Loke s'unit à la matière, mais par cette union il ne fait que développer le principe mauvais, qui s'exprime alors par toutes sortes de phénomènes terribles : la mer lance ses vagues contre le ciel lui-même, et se précipite sur la terre; l'air tremble; puis viennent la neige et les vents hurlants; la pluie se déverse sur la terre, etc. Telle est également son influence sur l'esprit humain. Il est le père rusé, perfide du mensonge. En apparence il est beau, mais il est mauvais dans son esprit et inconstant dans ses inclinations. Bien qu'il soit rangé parmi les dieux, il est le calomniateur des dieux, le grand artisan de la tromperie et de la fraude, l'opprobre des dieux et des hommes. Personne ne lui rend les honneurs divins. Il surpasse tous les mortels dans l'art de la perfidie et de la ruse.

Il y a controverse sur le sens réel du nom de Loke. Les uns le font venir de l'islandais *lúka*, finir, et en concluent que Loke est la fin et la consommation de la divinité. On donne une autre définition empruntée à l'islandais *logi* (anglo-saxon *lîg*), suivant laquelle le sens premier serait feu, flamme. On l'appelle aussi Loder ou Lopter (l'aérien; comparez le norrain *lufb*, l'anglo-saxon *lyft*, air); et ceci semblerait conforme à la définition qui regarde Loke comme

le feu. Loder (*lodern*, flamber) désignerait donc le caractère de la flamme terrestre qui flambe, et Lopter serait l'air chauffé et inconstant. Il est le fils du géant Farbaute, c'est-à-dire celui qui pousse les navires, le vent. Sa mère est Laufey (feuille) ou Nal (aiguille). Les chênes produisent des feuilles et les pins des aiguilles; Laufey et Nal sont donc toutes deux combustibles. Ses frères sont Byleist (destructeurs des habitations, flamme furieuse), et Helblinde, qui est aussi un autre nom d'Odin.

Dans les chapitres précédents nous avons vu souvent que Loke accompagnait fréquemment les dieux, qui se servaient de sa force et de son adresse. Mais nous avons montré aussi comment il agissait de concert avec les jotuns et exposait les dieux aux plus grands des périls pour les en dégager ensuite par ses artifices. Sur l'avis de Loke les dieux engagent l'artisan pour la construction d'une demeure qui sera si bien fortifiée, qu'ils seront parfaitement à l'abri des incursions des géants du froid. L'artisan, en échange de son travail, recevra Freyja, pourvu qu'il achève l'œuvre dans le temps stipulé ; mais Loke l'empêcha d'accomplir sa tâche par la naissance de Sleipner. Quand les nains forgent les objets précieux pour les dieux, c'est lui qui soutient que le travail manque de perfection, et même le manche du marteau de Thor, Mjolner, devient trop court ; car le mal est présent partout et rend défectueuses les meilleures choses. Il coupe les cheveux de la déesse Sif, et de cette façon facilite la confection des précieux articles. Des exemples de ceci abondent dans l'histoire du monde. Loke donne à Thjasse l'occasion d'enlever Idun, mais il la ramène et cause ainsi la mort de Thjasse. Il soupire après Geirrod, et détermine Thor à entreprendre son dangereux voyage ; mais il veille aussi au marteau de Thor, et l'accompagne comme servante pour le récupérer. Il dérobe le Brisingamen de Freyja, et

se dispute avec Heimdal à ce sujet. Mais sa plus mauvaise action est le meurtre de Balder. Pour ces raisons Loke est appelé dans l'ancienne poésie norraine: fils de Farbaute, fils de Laufey, fils de Nal, frère de Byleist, frère de Helblinde, père du loup Fenris, père du serpent Midgard, père de Hel, oncle d'Odin, visiteur de Geirrod, voleur de Brisingamen et des pommes d'Idun, défenseur de Sigyn (sa femme), destructeur de la chevelure de Sif; instigateur de l'empoisonnement de Balder, etc.

Odin, Hœner et Loke sont souvent ensemble. Il est rapporté qu'ils partirent un jour pour explorer le monde entier. Ils arrivèrent à un fleuve, et le suivirent jusqu'à ce qu'ils parvinrent à une force (cascade) près de laquelle se trouvait une loutre. Elle avait pris un saumon dans la force et dormait à moitié tout en le mangeant. Loke ramassa une pierre et la jeta à la loutre; il la frappa à la tête et se vanta ensuite de son exploit, car il avait tué ou capturé tout à la fois la loutre et le saumon avec une seule pierre. Ils emportèrent le saumon et la loutre et arrivèrent à un gard (ferme) où ils entrèrent. Le bonde [1] qui y demeurait s'appelait Hreidmar et était habile en nécromancie. Les dieux lui demandèrent un logement pour la nuit, mais ajoutèrent qu'ils avaient des provisions; après quoi ils montrèrent ce qu'ils avaient pris. Mais quand Hreidmar vit la loutre, il appela son fils Fafner et Regin, leur dit que leur frère Odder (loutre) avait été tué, et leur montra qui l'avait fait. Père et fils attaquent alors les dieux, se rendent maître d'eux et les enchaînent, puis leur apprennent que la loutre était fils de Hreidmar. Les dieux offrirent pour racheter leur vie une somme aussi considérable que le déterminerait Hreidmar lui-même; ils firent un traité en conséquence, et le confir-

1. Paysan, fermier.

mèrent par serment. Quand la loutre eut été écorchée, Hreidmar prit la peau et leur demanda de la remplir d'or brillant et de la recouvrir ensuite entièrement avec le même métal. Tels furent les termes de l'arrangement. Odin envoya Loke chez les noirs lutins (Svartalf-heim), où celui-ci rencontra le nain Andvare (esprit circonspect, prudent), qui vivait dans l'eau comme un poisson. Loke emprunta le filet de Ran, le prit et lui demanda comme rançon tout l'or qu'il possédait dans les rochers où il habitait. Quand ils arrivèrent au rocher, le nain produisit tout l'or qu'il possédait, et dont le montant était considérable ; mais Loke observa que le nain cachait sous son bras un anneau d'or, et lui ordonna de le donner. Le nain supplia Loke par tous les moyens de le lui laisser ; car lorsqu'il possédait cet anneau, dit-il, il pouvait par lui produire du nouveau métal. Mais Loke dit qu'il ne garderait pas un penny, lui arracha l'anneau, et s'en alla. Le nain dit alors que cet anneau serait le poison de la personne qui le posséderait. Loke n'eut pas d'objection à cela, et dit que, pour que ce but fût atteint, il aurait soin de rapporter ces paroles à celui qui posséderait l'anneau. Loke retourna ensuite chez Hreidmar et montra l'or à Odin ; quand celui-ci vit l'anneau, il le trouva joli ; il le prit donc, et donna à Hreidmar le reste de l'or. Hreidmar remplit autant qu il put la peau de la loutre, et la coucha par terre quand elle fut remplie. Ensuite Odin recouvrit d'or le sac et pria Hreidmar d'examiner si le sac était parfaitement recouvert ; Hreidmar examina et regarda soigneusement, et découvrit près de la bouche un poil qui n'était pas couvert : Odin devait le couvrir, sans quoi la convention était rompue. Odin alors produisit l'anneau, en recouvrit le poil, et dit qu'ils avaient payé maintenant la rançon de la loutre. Mais quand Odin eut pris sa lance et Loke ses chaussures, en sorte qu'ils n'avaient plus rien à craindre,

Loke dit que la malédiction du nain Andvare serait accomplie, et que cet or et cet anneau seraient le poison de celui qui le posséderait. C'est à cause de cette fable que l'or est appelé poétiquement la rançon de la loutre.

Et la malédiction fut accomplie. Cette malédiction de l'or mal acquis devint la source d'une série de mortelles calamités, qui sont rapportées dans la dernière partie de la vieille Edda, dans les chants relatifs au poison de Sigurd Fafner, ou du meurtrier de Fafner ; dans ceux relatifs à Brynhild, au chagrin de Gudrun, à la revanche de Gudrun, à Atle, etc. La malédiction de l'or, prononcée par le nain Andvare, est la grande morale de ces chants merveilleux, et jamais morale n'a été mise en œuvre d'une façon plus terrible. Shakespeare même n'a point de tragédie qui égale celle-là. Quand Odin et Loke s'en furent allés, Fafner et Regin réclamèrent à leur père, Hreidmar, une part de la rançon au nom de leur frère Odder; mais Hreidmar refusa, et voilà pourquoi Fafner transperça son père avec une épée pendant qu'il dormait. Hreidmar mourut et Fafner enleva tout l'or. Alors Regin réclama son héritage paternel, mais Fafner refusa de le donner et disparut. Un autre caractère saillant dans l'Edda est Sigurd : il visitait souvent Regin, et lui dit que Fafner, après avoir pris la forme d'un monstrueux dragon, résidait dans la bruyère de Gnita, et qu'il avait le casque d'Æger, le casque de la terreur, devant lequel tremblait tout être vivant. Regin fabriqua une épée pour Sigurd, et cette épée fut nommée Gram ; elle était si effilée, que lorsqu'elle se trouvait dans la rivière et qu'une touffe de laine flottait emportée par le courant, l'épée coupait la laine aussi facilement que l'eau. Avec cette épée Sigurd coupa en deux l'enclume de Regin. Regin excita Sigurd à tuer Fafner ; en conséquence Sigurd et Regin se dirigèrent vers la bruyère de Gnita et découvrirent le sentier

de Fafner ; celui-ci se glissa dans l'eau. En chemin Sigurd creusa une grande fosse et Loke y descendit. Fafner sortit de sa retraite et cracha le poison que contenait l'or, mais le poison vola par-dessus la tête de Sigurd, et quand Fafner passa au-dessus de la fosse, Sigurd le perça au cœur avec son épée. Fafner trembla convulsivement, et secoua avec fureur la tête et la queue. Sigurd sortit de la fosse, et ils se regardèrent l'un l'autre. Alors un entretien a lieu entre eux et Fafner accumule les malédictions sur Sigurd, jusqu'à ce qu'il rende le dernier soupir. Regin avait disparu au moment où Sigurd avait tué Fafner, mais il revint tandis que Sigurd essuyait son épée souillée de sang.

REGIN

Salut à toi, Sigurd !
Tu as remporté la victoire,
Tu as tué Fafner.
Parmi tous les hommes qui habitent la terre
Je te proclame
Le plus intrépide.

SIGURD

Il est difficile de savoir
Lorsque nous sommes tous réunis,
Nous fils des dieux victorieux,
Lequel d'entre nous est le plus intrépide ;
Il est plus d'un homme brave
Qui pourtant ne plonge pas la lame
Dans le sein d'un autre homme.

REGIN

Tu es heureux maintenant, Sigurd,
Heureux de ta victoire,
Maintenant que tu essuies Gram dans l'herbe.
Tu as blessé

Mon frère
Laisse-moi y avoir une part.

SIGURD

C'est toi qui as fait en sorte
Que je sois venu à cheval
Jusqu'ici par les monts glacés ;
La couleuvre tachetée aurait encore
La santé et la vie
Si tu ne m'avais excité à combattre.

lors Regin alla à Fafner, lui coupa le cœur avec son
appelée Ridel, puis but le sang de la blessure. Il dit :

Assieds-toi donc, Sigurd !
Je vais aller dormir :
Expose au feu le cœur de Fafner.
Je partagerai
Un tel repos
Après avoir bu le sang.

SIGURD

Tu étais absent
Tandis que je teignais ma lame effilée
Dans le sang de Fafner.
J'ai opposé ma force
A la puissance du dragon
Tandis que tu étais dans la bruyère.

REGIN

Tu aurais longtemps
Laissé le vieux
Troll vivre dans la bruyère,
Si tu ne t'étais servi
De l'épée que j'ai faite,
Ta lame effilée.

SIGURD

Le courage vaut mieux
Que la force de l'épée
Quand doivent lutter des hommes irrités;
Car l'homme brave
Toujours, ce me semble, remporte
La victoire avec une lame émoussée.
Il vaut mieux pour l'homme brave
Que pour le lâche
De prendre part à la bataille;
En toutes circonstances
Cela vaut mieux pour l'homme content
Que pour l'homme chagrin.

Sigurd prit le cœur de Fafner, le mit à la broche et le rôtit; quand il pensa qu'il devait être suffisamment rôti, et qu'il vit que le jus s'en échappait, il le tâta avec les doigts afin de s'assurer s'il était cuit à point. Il se brûla et porta le doigt à la bouche, mais lorsque le sang de Fafner lui toucha la langue, il comprit le chant des oiseaux. Il entendit les oiseaux chanter dans les bois; sept oiseaux chantèrent chacun une strophe, et racontèrent comment Regin pouvait venger son frère, tuer Sigurd, et posséder seul le trésor. Sigurd dit alors:

Si violent
Ne sera point le destin, que Regin
Puisse annoncer ma mort;
Car tout à l'heure il ira
Rejoindre son frère
Dans l'enfer.

Il trancha la tête à Regin, mangea ensuite le cœur de Fafner, et but le sang de Fafner et de Regin. Alors Sigurd entendit les oiseaux chanter :

Sigurd ! rassemble
Les anneaux d'or :
Il n'est pas royal
D'être étouffé par la crainte.
Je connais une fille
Plus belle que toutes :
Elle a beaucoup d'or ;
Que ne peux-tu l'obtenir !
A Gjuke mènent
De verdoyants sentiers,
La fortune y montre le chemin
Aux voyageurs ;
Là un roi fameux
A élevé une fille, —
Toi, Sigurd, tu dois la conquérir.

Sigurd suivit le sentier qui menait au nid du dragon et le trouva ouvert. Les portes, les charpentes, les poutres, les poteaux, tout était en fer, mais le trésor était enfoncé dans la terre. Sigurd y trouva un grand monceau d'or, dont il remplit deux coffres. Ensuite il prit le casque de la terreur (le casque d'Æger), une cuirasse d'or, l'épée Hrotte, et beaucoup de trésors qu'il plaça sur la croupe du cheval Grane ; mais le cheval ne voulut pas avancer avant que Sigurd ne l'eût monté aussi.

Ce n'est là que le commencement de cette terrible tragédie ; le manque d'espace nous empêche d'exposer toutes les suites fatales de la malédiction d'Andvare. Dans la destinée de Sigurd et de Brynhild, et ensuite dans celle de Sigurd et de Gudrun, la passion, la tendresse et le chagrin sont dépeints avec une vigueur, une puissance qui n'est surpassée nulle part. Les plus nobles sentiments, les actions les plus héroïques sont traversés par les crimes les plus noirs et les tragédies les plus terrifiantes. Dans la chaine des événements produits par la seule malédiction d'Andvare

on trouverait les matériaux d'une foule de drames du caractère le plus saisissant. Dans l'histoire de Sigurd et de Brynhild, telle que nous la trouvons dans la dernière partie de la Vieille Edda, on peut puiser les thèmes de compositions tragiques et héroïques qui deviendraient aussi immortelles que l'*Inferno* de Dante ou le *Macbeth* de Shakespeare, car ces données sont basées sur nos plus profondes sympathies, et font un appel énergique à nos idées du beau et du vrai.

L'anneau Andvarenaut (don d'Andvare), ainsi qu'on l'appelle ici comme ailleurs, symbolise la richesse, qui s'accroît dans les mains du prudent Andvare (*and-vari*, prudent). Mais par suite de l'avarice, qui n'est jamais satisfaite, il devient une malédiction destructive. Il entre parfaitement dans le caractère de Loke de se réjouir de la malédiction attachée à l'anneau [1].

SECTION II. — LES ENFANTS DE LOKE. LE LOUP FENRIS.

La femme de Loke était Sigyn ; leur fils était Nare ou Narfe, et un frère de Loke était Ale (Ole) ou Vale. Loke eut trois enfants de la sorcière Angerbode. Angerbode était une géante de Jotunheim, et son nom signifie présage d'angoisse. Les noms des enfants sont Fenrer ou loup Fenris, le serpent Midgard appelé Jormungander, et Hel. Les dieux ne furent pas longtemps sans savoir que ces monstres étaient élevés dans Jotunheim, et, après avoir eu recours à la divination, ils furent avertis de tous les maux qu'ils auraient à souffrir de leur part ; il était de mauvais augure qu'ils

1. A celui qui voudrait lire cette grande épopée du Nord, nous recommandons la *Volsunga Saga*, traduite par Eirikr Magnùsson et William Morris. Londres, 1872. Voyez p. 14.

fussent nés d'une aussi méchante mère, et surtout d'un tel père. Le père de tous (Odin) jugea donc convenable d'envoyer les dieux les aller chercher. Quand ils arrivèrent, il précipita le serpent dans ce profond océan qui entoure la terre. Mais le monstre a pris une taille si énorme, qu'en se mordant la queue il enlace toute la terre. Quant à Hel, il le précipita la tête la première dans Niflheim, et lui donna pouvoir sur neuf mondes (régions), dans lesquels elle distribue ceux qui sont envoyés à elle, — c'est-à-dire, tous ceux qui meurent de maladie ou de vieillesse. Elle y possède une habitation protégée par des murailles extrêmement élevées et par des portes bien défendues. Sa demeure s'appelle Elvidner (lieu de tempête) ; la faim est sa table ; le dessèchement est son couteau ; le retard est son domestique ; la lenteur est sa servante ; le précipice est son seuil ; le souci est son lit ; la brûlante angoisse forme les tentures de ses appartements. La moitié de son corps est livide, l'autre moitié est de la couleur de la chair humaine. Voilà pourquoi on peut facilement la reconnaître ; d'autant plus que son visage est effroyablement sévère et farouche.

Le loup Fenrer fut élevé parmi les dieux, mais Tyr seul eut assez de courage pour aller le nourrir. Cependant, quand les dieux s'aperçurent que sa taille s'accroissait prodigieusement chaque jour, et comme les oracles leur prédisaient qu'il leur deviendrait un jour fatal, ils résolurent de fabriquer pour lui une très forte chaîne en fer, qu'ils appelèrent Leding. Ils présentèrent cette chaîne au loup, et lui demandèrent d'y éprouver sa force. Fenrer, remarquant que l'entreprise n'aurait rien de bien difficile pour lui, les laissa agir selon leur bon plaisir, se laissa enchaîner, puis, par une grande force musculaire, brisa la chaîne et se rendit la liberté. Les dieux témoins de ce fait firent une autre chaîne deux fois plus forte que la première, et ils l'appe-

lèrent Drome. Ils engagèrent le loup à l'essayer, l'assurant que s'il la brisait, il donnerait une preuve incontestable de sa force ; et que ce serait pour lui un grand honneur qu'une si grosse chaîne ne pût l'enchaîner.

Le loup vit bien qu'il ne serait pas aussi facile de briser cette chaîne, mais trouvant en même temps que sa force s'était accrue depuis qu'il avait brisé Leding, et pensant qu'il ne pourrait jamais devenir fameux sans courir quelque risque, il se soumit volontairement à être enchaîné. Quand les dieux lui dirent qu'ils avaient accompli leur tâche, Fenrer se secoua violemment, déploya ses membres, roula sur le sol, et à la fin brisa sa chaîne, qui vola en pièces tout autour de lui. C'est ainsi qu'il se libéra de Drome. Depuis lors nous avons les proverbes « se débarrasser de Leding, ou briser Drome, » lorsqu'il s'agit d'accomplir quelque chose au moyen de pénibles efforts.

Après cela les dieux désespérèrent de jamais pouvoir enchaîner le loup ; Odin envoya Skirner, le messager de Frey, au séjour des sombres lutins (Svartalf-heim), afin d'engager certains nains à fabriquer la chaîne appelée Gleipner. Elle fut faite de six choses, savoir, le bruit que fait le pas d'un chat, la barbe d'une femme, les racines des montagnes, les nerfs de l'ours, la respiration du poisson et la salive des oiseaux (l'énumération de ces choses constitue en islandais une allitération). Et, ajoute celui qui relate ceci dans la Nouvelle Edda, bien que vous n'ayez peut-être jamais entendu parler de ces choses, vous pouvez facilement vous convaincre que je ne vous ai pas dit des mensonges. Vous pouvez avoir observé que la femme n'a pas de barbe, que les chats ne font pas de bruit en marchant, et qu'il n'y a pas de racines sur les montagnes ; et cependant ce que j'ai relaté n'en est pas moins vrai, bien qu'il puisse y avoir certaines choses dont vous ne pourriez fournir la preuve.

Comment fut forgée cette chaîne? Elle était parfaitement lisse et douce comme un anneau de soie, et pourtant elle était très forte et très solide, ainsi que nous allons le voir présentement. Quand cette chaîne fut apportée aux dieux, ils prodiguèrent leurs remerciements à Skirner pour la peine qu'il s'était donnée et le félicitèrent d'avoir si bien fait sa commission. Ils emmenèrent le loup à un lac appelé Amsvartner, et se rendirent à un holm (île rocheuse) qui s'appelle Lyngve. Ils montrèrent le fil au loup et le prièrent d'essayer de le briser, lui donnant en même temps l'assurance qu'il était un peu plus solide que ne le laisserait supposer sa minceur. Ils le prirent eux-mêmes en mains l'un après l'autre, et, après avoir vainement essayé de le briser, s'écrièrent : « Vous seul, Fenrer, êtes capable d'accomplir un tel exploit. — Il me semble, répondit le loup, qu'il n'y aura pour moi aucune gloire à briser un fil si mince, mais si une ruse ou un artifice a été mis en œuvre dans sa confection, si mince qu'il paraisse, je n'en viendrai jamais à bout. »

Les dieux lui donnèrent l'assurance qu'il briserait facilement un flexible cordon de soie, puisqu'il avait déjà fait voler en éclats des chaînes de fer de la plus solide structure ; « mais si vous ne parvenez pas à la rompre, ajoutèrent-ils, vous montrerez que vous êtes trop faible pour inspirer aux dieux la moindre crainte, et nous n'hésiterons pas à vous rendre la liberté sans retard. — Je crains fort, repartit le loup, que si vous m'enchaînez de telle façon que je ne puisse me délivrer par mes propres efforts, vous ne soyez guère en hâte de me relâcher. Il me répugne donc d'être enlacé par cette corde, mais pour que vous ne puissiez pas douter de mon courage, j'y consentirai, pourvu que l'un de vous mette sa main dans ma gueule comme gage de ce que vous ne voulez pas me tromper. » Les dieux se regar-

dèrent attentivement : ils pensaient que les conditions étaient rigoureuses, attendu qu'ils n'avaient que le choix entre deux maux et que personne n'était disposé à faire le sacrifice de sa main, quand Tyr, ainsi qu'il a été dit plus haut, s'avança et mit courageusement la main entre les mâchoires du monstre. Les dieux lièrent donc le loup, qui se livra à de violents mouvements ainsi qu'il avait déjà fait, et employa toute sa force à se dégager; mais plus il faisait des efforts, plus la corde se resserrait. A cette vue tous les dieux partirent d'un éclat de rire, sauf Tyr, qui perdit la main.

Quand les dieux virent que le loup était complètement lié, ils prirent la chaîne appelée Gelgja, qui était attachée à la corde, et la firent passer au milieu d'un grand rocher appelé Gjol, qu'ils enfoncèrent profondément dans la terre; ensuite, pour plus de sûreté, ils attachèrent l'extrémité de la corde à une autre pierre massive appelée Thvite, qu'ils enfoncèrent plus profondément encore. Vainement le loup fit les plus violents efforts pour se débarrasser de ses liens : ouvrant ses effroyables mâchoires et tournant dans toutes les directions, il s'efforçait de mordre les dieux. A cette vue, les dieux poussent une épée dans sa gueule ouverte, de telle façon que la poignée fut fixée dans la mâchoire inférieure et la pointe dans le palais; cette épée est appelée barre du palais (*gomsparri*). Le loup hurle horriblement, et l'écume s'échappe constamment de sa gueule en telle abondance, qu'elle forme la rivière appelée Von; voilà pourquoi le loup est aussi appelé quelquefois Vonargander. Il restera en ce lieu jusqu'au Ragnarok, le crépuscule des dieux. Mais pourquoi les dieux ne tuèrent-ils pas le loup, alors qu'ils avaient tant de maux à redouter de lui? Parce qu'ils avaient tant de respect pour la sainteté de leur paisible demeure, qu'ils n'auraient pas voulu la souiller du

sang du loup, bien qu'ils fussent avertis par les prophéties qu'un jour le loup deviendrait le poison d'Odin.

Le loup Fenris est le feu terrestre enchaîné par l'homme; il est d'une extrême férocité lorsqu'on le laisse en liberté, comme on l'a pu voir par les récents incendies de Chicago et de sa ville-sœur Boston; comme un loup affamé il attaque et dévore les habitations des hommes, ainsi qu'il est dit dans le chant de Haakon :

Le loup Fenris
Se nourrit effroyablement
Lorsqu'il est lâché
Sur les champs des hommes.

Un jour sa mâchoire supérieure atteindra les cieux tandis que sa mâchoire inférieure reposera sur la terre; il s'avancera en semant la terreur et la destruction, et anéantira le feu et la flamme du ciel, Odin (le soleil). A présent il est enchaîné sur l'île, où on a creusé une tombe et construit une fournaise en pierre; il a la gueule en partie obstruée : en sorte que le feu est entouré d'obstacles qui l'empêchent de s'étendre. Il est dirigé et gouverné par les hommes, qui s'en servent pour leur avantage, et il est si utile que nul ne songerait à le détruire entièrement (le tuer).

SECTION III. — JORMUNDGANDER, OU LE SERPENT MIDGARD

Nous avons déjà quelque notion du serpent Midgard, ou serpent du monde, et nous reconnaissons en lui la grande mer tumultueuse. Thor lutta avec lui; il l'accrocha à son hameçon, mais ne réussit pas à le tuer. Nous nous rappelons aussi comment Thor essaya de le soulever sous la

forme d'un chat. Dans le Nord abondent les histoires au sujet du serpent de mer, et ce ne sont que des variations du mythe original des Eddas. Odin l'a précipité dans la mer, où il séjournera jusqu'à ce qu'il soit vaincu par Thor au Ragnarok.

Section IV. — Hel

La déesse ou géante Hel (il est difficile de décider quel nom lui donner), est dépeinte avec des couleurs vivantes. Elle règne sur neuf mondes dans Niflheim, où elle habite sous une des racines d'Ygdrasil. Sa demeure est appelée Helheim. Le chemin qui y mène, Hel-way, est long. Hermod le parcourut en neuf jours et neuf nuits. Sa direction est toujours vers le nord et il descend constamment. La demeure de Hel est entourée d'une enceinte percée d'une ou plusieurs grandes portes. De sombres rivières parcourent son empire. Un de ces cours d'eau s'appelle Slid : il naît dans l'est, coule vers l'ouest à travers des vallées infectées de venin, et est plein de boue et d'épées. Un chien veille à l'entrée d'une caverne (Gnipapellir). Ce chien accourut de Hel au-devant d'Odin, la poitrine teinte de sang et en poussant de bruyants hurlements, lorsque Odin descendit à cheval réveiller la Vala ensevelie dans sa tombe à l'est de Hel-gate, dans le but de s'informer du sort de Balder. L'accès de Hel est horrible, car elle enchaîne l'homme mourant avec de solides liens qui ne peuvent être rompus. L'angoisse ronge son cœur, et chaque soir les servantes de Hel viennent l'inviter. Ces servantes sont aussi représentées comme des femmes mortes, qui viennent la nuit inviter les mourants à s'asseoir sur leurs bancs. Aux yeux de l'homme mourant se déploie une horrible et obscure région

de brumes; il voit le soleil, le pur astre du jour, s'évanouir et disparaître, et il entend la porte de Hel grincer sur ses gonds et s'ouvrir pour le recevoir. Hel reçoit tous ceux qui meurent de maladie ou de vieillesse. Mais il semble aussi que d'autres y viennent, bons ou mauvais; car nous savons que Balder vint à Hel lorsqu'il eut été tué par Hoder. Sigurd aussi, qui tua Fafner, fut ensuite assassiné par Gunnar et alla à Hel; Brynhild y alla également dans son beau char, après qu'elle eut été brûlée sur son bûcher funéraire. La compagnie de Hel est grande, mais elle a une demeure assez grande pour tous; son empire s'étend au loin, ses palais sont prodigieusement hauts et ont de grandes portes. Naturellement son séjour est fait d'ombres, mais il a l'apparence de la réalité.

Pour Balder

Les sièges décorés
Furent couverts d'anneaux;
La couche seigneuriale
Étincelait d'or,
Et le pur hydromel
Fut brassé pour lui.

Il semble qu'une place fut réservée au plus profond de l'abîme de Hel pour les sorciers; car il est dit que les méchants allaient à Hel, et de là à Niflhel, c'est-à-dire dans la neuvième région. Et c'est là, dans l'abîme le plus infernal, que le palais s'appelle Angoisse; la table, Famine; les serviteurs, Lenteur et Retard; le seuil, Précipice, et le lit, Souci. C'est ici que Hel est si livide, si affreusement pâle, que son visage même inspire la terreur.

Le cheval de Hel a trois pieds. Les chaussures de Hel étaient attachées aux pieds des morts, même lorsqu'ils allaient au Valhal.

Le mot anglais *hell* est apparenté avec la déesse Hel[1]; en langue norraine, tuer se dit *at slaa ihel* (i-Hel). La croyance en cette déesse n'est pas encore entièrement déracinée de l'esprit du peuple. On entend encore aboyer son chien à la porte des maisons, en signe que la mort approche. Hel erre de place en place comme une messagère de la mort. Dans l'histoire d'Olaf Geirstadaalf il est question d'un grand bœuf qui va de ferme en ferme, et les gens tombent morts au contact de son souffle. Dans les croyances populaires de la Norvège ce messager de la mort est parfois représenté comme une chèvre à trois pattes, ou comme un cheval à trois pieds blancs. L'apercevoir est un signe certain de mort. Quand quelqu'un a échappé à une dangereuse maladie, on dit qu'il a donné à la mort un boisseau d'avoine, car Hel a des besoins qui doivent être satisfaits, et lorsqu'elle erre sous la forme d'une chèvre ou d'un cheval, elle peut accepter de l'avoine comme un compromis.

On peut également noter ici que la Peste Noire ou Mort Noire qui ravagea la Norvège aussi bien que d'autres contrées d'Europe vers le milieu du XIVe siècle, assuma dans l'esprit des Norsemen la forme d'une vieille sorcière (Thok, Hel, Loke), qui parcourait le royaume de paroisse en paroisse avec un rateau ou un balai. Dans certaines paroisses elle se servait du rateau, et peu y étaient épargnés; dans d'autres elle se servait du balai, et tous y mouraient.

1. Les deux mots dérivent de l'anglo-saxon *hélan* ou *helan*, couvrir, cacher; comparez avec l'anglais *to hill*.

SECTION V. — L'IDÉE DE LA MORT CHEZ LES SCANDINAVES[1]

La mythologie du Nord montre que nos ancêtres avaient une croyance profonde dans l'immortalité de l'âme. Ils croyaient à une récompense au delà de la tombe. La dissolution du corps était symbolisée par la mort de Balder, et comme celle-ci elle était le résultat de la malignité de Loke, de même que ce fut par l'influence du démon que la mort fondit sur Adam et Ève et sur l'humanité entière.

Mais si la croyance dans l'immortalité de l'âme était fermement établie, les idées concernant ce qui se passait après la mort étaient assez incertaines. Nous présenterons bientôt les doctrines eddaïques sur la vie future, mais il paraît convenable de donner à propos de Hel quelques explications sur les idées que nos ancêtres nourrissaient au sujet de la mort. La porte de Hel est ouverte ou entrebâillée, disaient les anciens Goths, lorsque les ombres de la mort rampaient dans les ténèbres de la nuit et répandaient l'effroi autour d'elles; mais elle est ouverte pour recevoir l'enfant aux joues rosées aussi bien que l'homme aux cheveux blancs et à la démarche tremblante.

La vie future était regardée comme une continuation de notre existence terrestre. C'est ce que prouve la coutume si invétérée parmi les Norsemen de fournir aux morts la meilleure part de leur propriété et les objets de première nécessité. On mettait une pièce de monnaie sous la langue du mort, afin qu'il pût acquitter ses premières dépenses

1. Pour une plus complète discussion de la matière, le lecteur est renvoyé à la *Religion of the Northmen*, de Keyser, traduite par Barclay Pennock, New-York, 1854.

dans son voyage au dernier séjour. Naturellement le mort allait soit à Odin soit à Hel; mais la relation qui existait entre Valhal et Helheim présentait quelques difficultés que les Norsemen essayaient de résoudre de différentes façons. On disait que ceux qui sont tués sur le champ de bataille vont à Odin en Valhal, tandis que ceux qui meurent de maladie ou de vieillesse vont à Hel en Helheim. Mais d'après cela ce serait le genre de mort seul qui déciderait de l'état futur de l'âme; ceux-là seuls qui tombent sous les armes monteraient à l'heureux séjour du ciel, tandis que ceux qui meurent de maladie devraient se rendre dans la sombre région de l'abîme; il était des personnes aux yeux desquelles rien n'était méritoire, si ce n'est les exploits de la guerre. Mais la mythologie odinique, considérée dans son ensemble, présente une vue différente, bien qu'on doive admettre, comme on l'a dit déjà à diverses reprises, que la bravoure était une vertu cardinale chez nos ancêtres.

On a vu dans un chapitre précédent que l'esprit ou l'âme de l'homme était un don d'Odin, tandis que le corps, le sang et la beauté extérieure étaient un don de Loder, qui par la suite se sépara de la trinité d'Odin, Hœner et Loder, et devint le malfaisant Loke. L'âme appartenait donc au monde spirituel, le ciel, et le corps au monde matériel, ou l'abîme. L'âme et le corps étaient réunis dans cette vie terrestre à l'issue de laquelle ils étaient séparés et retournaient à leur source originelle. L'âme, avec la forme corporelle plus délicate dont on la croyait enveloppée, allait au séjour des dieux, tandis que le corps, avec la vie matérielle plus grossière qu'on croyait inséparable de lui, allait au séjour de Hel pour devenir la proie de la fille de Loke. Ainsi l'essence de l'homme était partagée entre Odin et Hel. Odin, qui avait pour rôle principal celui du *dieu de la guerre*, semble avoir réclamé sa part surtout de ceux qui tombaient sur

le champ de bataille; et peut-être pouvons-nous voir en ceci la raison pour laquelle Balder alla à Hel. Balder n'est pas un dieu de combat; il se borne à briller, et répand d'innombrables bénédictions sur l'humanité, et finalement la mort le surprend. Odin ne semble pas l'avoir regretté beaucoup. Les zélés partisans de la foi des ases arrivèrent ainsi à considérer la mort par les armes comme un heureux sort, car c'était une preuve de la faveur d'Odin. Odin appelait à lui celui qui tombait sous les armes, avant que Hel ne pût réclamer sa part; il était le fils élu d'Odin, il était ardemment attendu dans Valhal, et là, dans les rangs des einherjes, il était appelé à assister et soutenir les dieux dans leur dernière bataille, au Ragnarok. Conformément à cette théorie, nous trouvons que Sigmund pose cette question à Odin, dans la vieille hymne de louanges en l'honneur du roi tombé Erik Blood-ax.

Pourquoi donc, père, le prives-tu
De la fortune et de la gloire?
Pourquoi ne pas lui permettre plutôt
D'accomplir son histoire
Sur la route de la victoire?

ODIN

Parce que nul homme ne sait
Quand le loup [1] gris si sanglant
Montrera sa grise mâchoire
Dans la demeure d'Asgard;
Voilà pourquoi Odin appelle
Erik qui tombe avec joie
Pour suivre son souverain seigneur
Et combattre pour son dieu.

1. Le loup Fenris.

Odin entend dire par là : Nous ne savons quand viendra le loup Fenris, et voilà pourquoi nous pouvons avoir besoin de l'assistance d'Erik. C'est dans le même sens qu'Eyvind Skaldespiller dans Hákonarmál, fait dire à la Valkyrie :

Maintenant *est renforcée l'armée des dieux,*
Car ils ont
Amené chez eux
Haakon et sa vaillante armée.

Mais si l'on croyait que les morts tués les armes à la main étaient appelés au Valhal afin de s'unir aux armées des einherjes, on ne supposait pas que Hel n'obtenait point sa part de leurs personnes; et on ne supposait pas non plus, d'autre part, que l'âme de quiconque mourait de mort naturelle, était privée du ciel et forcée de suivre le corps dans le séjour de Hel. C'était en somme la vertu et non pas le courage seul qui était récompensé dans une autre vie; ce qui était puni, c'était la sorcellerie et le vice : et c'est ce que montre clairement le premier poème de la Vieille Edda, où il est dit de Gimle :

Les hommes vertueux
Y habiteront toujours
Et éternellement
Goûteront les délices;

tandis que les parjures, les meurtriers et les adultères erreront à travers des fleuves de venin dans Naastrand. Mais il faut se rappeler que Gimle et Naastrand s'occupent de l'état de choses postérieur au Ragnarok, le Crépuscule des dieux; tandis que Valhal et Hel s'occupent de l'état de choses intermédiaire entre la mort et le Ragnarok. On peut toutefois supposer avec raison que les idées de nos ancêtres concernant la récompense et le châtiment qui concernaient

l'état intermédiaire de la mort (purgatoire), étaient semblables à celles qu'ils avaient concernant l'état postérieur au Ragnarok.

Ils croyaient certainement que l'âme de l'homme vertueux, même alors que la mort par les armes ne l'avait pas délivrée du corps et élevée au rang des einherjes, trouvait cependant une place au ciel, soit dans Valhal, soit dans Vingolf, soit dans Folkvang. Le Skald Thjodolf ou Hvin fait aller à Odin le roi Vanlande, bien que Hel le torture; et Egil Skallagrimson, se lamentant au sujet de la mort de son fils qui s'est noyé, sait que son fils a atteint le séjour des dieux (Gudheimr), tandis qu'il dit de lui-même qu'il attend avec terreur l'arrivée de Hel.

Au sujet de Nanna nous lisons qu'elle alla à Hel avec son époux Balder; mais on croyait que les âmes des femmes nobles allaient au ciel après la mort. Elles y demeuraient avec Freyja, et les esprits des filles avec Gefjun. Lorsqu'il est dit que Freyja partage avec Odin les hommes tués, ceci peut signifier que les hommes tués qui avaient aimé des femmes dans leur vie, leur étaient unis de nouveau par Freyja.

D'autre part, on croyait certainement que le blasphème et la bassesse pouvaient exclure de Valhal même les plus braves. Dans la Saga de Njal, le Jarl Hakon dit de Hrap, homme hardi mais pervers, qui avait séduit la fille de son bienfaiteur et brûlé un temple : L'homme qui a fait cela sera banni de Valhal et n'y entrera jamais.

Voici quelle semble être la doctrine des Ases. Quoique l'homme, dans l'état intermédiaire entre le mort et le Ragnarok, fût partagé entre Odin et Hel, la part que chacun prélevait sur lui après la mort était plus ou moins grande suivant la vie qu'il avait menée. L'esprit de l'homme vertueux et brave avait le pouvoir d'emporter avec lui au ciel

après la mort la meilleure part de son être corporel, et Hel n'en obtenait que la poussière. Mais celui dont l'esprit, par suite de sa méchanceté, de sa bassesse, de sa sensualité, était banni du ciel, devenait dans tout son être la proie de Hel. Son âme n'était pas assez forte pour monter librement vers le séjour céleste des dieux, mais elle était attirée vers l'abîme par la poussière dont elle avait toujours été enveloppée. Peut-être la coutume de représenter Hel comme étant à moitié blanche, à moitié bleu pâle, avait-elle son origine dans cette pensée que pour les bons la mort apparaissait comme une brillante (blanche) déesse de délivrance, et pour les méchants comme une sombre divinité vengeresse.

Quand les noyés arrivaient à la demeure de Ran, la déesse des mers prenait la part de Hel; c'est-à-dire que Ran réclamait le corps comme sa part, tandis que l'esprit montait vers le ciel.

Les esclaves allaient à Thor après la mort. Ceci semble signifier que leurs esprits n'avaient pas le pouvoir de monter vers les hautes régions célestes avec les héros nés libres, mais qu'ils étaient obligés de languir à mi-chemin, en quelque sorte au milieu des nuages qui se traînent sous les austères domaines de Thor; — pensée pénible pour les sentiments d'humanité, mais qui s'accordait pourtant avec les vues de nos ancêtres dans les temps anciens. Mais lorsque les esclaves, ainsi que c'était la coutume dans les plus anciens temps gothiques, suivaient leur maître sur le bûcher funéraire, la raison en était sans doute qu'ils voulaient continuer à le servir dans la vie future, car on ne peut concevoir qu'ils se jetassent sur le bûcher pour un autre motif.

Les anciens Scandinaves avaient beaucoup de belles idées relativement à la mort. Ainsi il est dit, dans le chant de

, que celui qui meurt va à l'autre lumière. Les passages ınts de la Saga de Fridthiof montrent que les morts la tombe avaient conscience d'eux-mêmes :

Mes enfants, placez-vous dans deux tombeaux élevés
Sur le rivage de la mer, près des vagues bleues ;
Leur murmure sera pour nos âmes une douce mu-
[sique.
Elles chanteront notre chant funèbre en battant la
[grève.

Lorsque le pâle clair de lune éclairera la montagne
Et que la rosée de minuit tombera sur la pierre de
[Banta,
Nous nous assiérons, ô Thorsten, dans nos tombes
[rondes,
Et nous converserons ensemble sur les douces vagues.

ıfin, c'est une belle pensée que celle qui supposait une n sympathique entre les morts et les vivants. De même les Perses croyaient que les rivières du monde souter- grossissaient par suite des larmes des vivants et con- aient le bonheur des défunts, de même le paysan du l croit encore que lorsqu'une fille pleure la mort de son , elle doit prendre garde qu'une larme ne lui tombe e corps, car la paix du défunt en serait troublée. Cette ée est exprimée dans la Vieille Edda, où Helge dit à un :

Toi seule es cause, Sigrun,
De Sevafjeld,
Que Helge est plongé
Dans la rosée du chagrin.
Tu as pleuré dans tes parures d'or,
Femme brillante comme le soleil !
Tu as versé des larmes cruelles
Avant d'aller au lit.

Chaque larme de sang
Est tombée sur la poitrine du roi,
Froide comme la glace et gonflée
De chagrin.

Le vieux chant de Aage et Else dit encore :

Lorsque tu pleures,
Mon cercueil est au-dedans
Comme du sang livide :
Lorsque tu te réjouis,
Mon cercueil est au-dedans
Rempli de roses parfumées.

Section VI. — Chatiment de Loke

Loke et Balder luttaient pour le gouvernement du monde. Loke devint peu à peu victorieux dans ses terribles enfants, tandis que Balder, sans défense et innocent, n'avait que sa brillante pureté à opposer à la bassesse de Loke. La méchanceté de Loke atteignit son point culminant dans la mort de Balder.

Il semblerait, d'après la Nouvelle Edda, que Loke fut puni immédiatement après la mort de Balder ; d'après la Vieille Edda au contraire, le banquet de Æger semble avoir eu lieu après la mort de Balder : Loke était présent à ce banquet, pour déverser des malédictions sur les dieux vaincus. Quand Æger eut reçu la grande chaudière que Thor lui avait apportée de la part du géant Hymer, il brassa de la bière pour les dieux et les invita à un banquet. Les dieux et les nains furent réunis à cette occasion, mais Thor n'était pas présent. Les serviteurs d'Æger furent loués pour leurs attentions et leur agilité. Loke ne put supporter de

ïloges, et il tua l'un d'eux du nom de Funfeng. Les chassèrent Loke dans les bois; mais à peine s'étaient-sis à table et s'étaient-ils mis à boire, que l'expulsé et demanda à Elder, l'autre serviteur de Loke, ce que nt les dieux au banquet. « Ils parlent de leurs armes eur bravoure, répondit Elder; mais ni les dieux ni les ne parlent de vous en bien. — Dans ce cas, dit Loke, s aller voir le banquet dans le palais de Aager : j'ap- aux fils des dieux des paroles querelleuses et mé- es, et je mêle les maux à leur bière. » Loke entra donc le palais; mais lorsque ceux qui s'y trouvaient virent qui entrait, ils restèrent tous silencieux. Alors Loke ıx dieux :

Ayant soif
Je suis venu dans ce palais —
J'ai fait un long voyage —
Pour demander aux dieux
Si l'on voudrait m'accorder
Une gorgée du précieux hydromel.

Pourquoi êtes-vous silencieux, dieux !
Pourquoi êtes-vous là si obstinés?
Avez-vous perdu vos langues?
Donnez-moi un siège
Et une place au banquet,
Ou chassez-moi.

BRAGE

Les dieux jamais
Ne vous donneront un siège
Ni une place au banquet :
Les dieux savent bien
A qui ils donneront
Le plaisir au banquet.

ke se met alors à insulter les dieux, rappelle à Odin

comment ils mêlèrent un jour leur sang, et ordonne à Vidar de lui donner un siège. Mais avant de boire, Loke salua tous les dieux et toutes les déesses, sauf Brage qui occupait le banc le plus au dedans. Ensuite Loke déversa ses injures sur tous les dieux et toutes les déesses, ce qui a déjà été en grande partie rapporté plus haut. C'est avec Sif, la femme de Thor, qu'il a sa dernière querelle. Mais en ce moment Beyla entend les montagnes trembler. C'est Thor qui arrive; en entrant dans la salle il menace d'écraser tous les os de Loke; finalement Loke se rend à lui, car il n'ignore pas que Thor met ses menaces à exécution. En sortant il accable Æger de ses malédictions et exprime le vœu qu'il ne puisse plus jamais offrir un banquet aux dieux, mais que les flammes se précipitent sur son royaume et le consument lui-même.

Loke se sauva et se cacha dans les montagnes. Il y bâtit une demeure à quatre portes, de façon qu'il pût voir tout ce qui se passait autour de lui. Pendant le jour il prenait souvent la forme d'un saumon et se cachait sous les eaux d'une cascade appelé Force de Fraananger : là il s'efforçait de deviner et de déjouer les stratagèmes auxquels les dieux pouvaient avoir recours pour se saisir de lui. Un jour qu'il était assis dans sa demeure, il prit du lin et de la laine et en fit des mailles, de la même façon que les pêcheurs ont fait depuis des filets. Cependant Odin, assis dans Hlidskjalf, avait découvert la retraite de Loke; celui-ci, averti de l'approche des dieux, jeta son filet au feu et courut se cacher dans la rivière. Quand les dieux entrèrent dans la maison de Loke, Kvaser, qui était le plus distingué parmi tous pour sa vivacité et sa pénétration, découvrit parmi les braises chaudes les restes du filet qui avait été brûlé, et dit à Odin que ce devait être une invention pour capturer les poissons. Ils se mirent à l'œuvre et tressèrent un filet

sur le modèle qu'ils voyaient imprimé dans les cendres. Le filet terminé, ils le jetèrent dans la rivière où Loke s'était caché. Thor tenait un bout du filet et tous les autre dieux tenaient l'autre bout, et ils le tiraient de concert le long de la rivière. En dépit de toutes leurs précautions le filet passa au-dessus de Loke, qui s'était tapi entre deux pierres, et les dieux remarquèrent seulement qu'un objet vivant avait touché les mailles. Ils lancèrent donc leur filet une dernière fois, après y avoir suspendu un poids si considérable qu'il ratissait partout le lit de la rivière. Mais Loke, s'apercevant qu'il n'était qu'à peu de distance de la mer, nagea dans cette direction et se précipita par-dessus le filet dans la cascade. Les dieux le poursuivirent aussitôt et se divisèrent en deux bandes. Thor, marchant au milieu de la rivière, allait derrière le filet, tandis que les dieux le traînaient vers la mer. Loke remarqua alors qu'il n'avait que deux chances de salut, ou s'échapper en nageant vers la mer, ou se précipiter de nouveau par-dessus le filet. Il s'arrêta au dernier parti, mais comme il fit un saut prodigieux, Thor l'attrapa avec la main. Grâce à sa peau extrêmement glissante il se serait échappé si Thor ne l'avait tenu ferme par la queue ; et voilà pourquoi le saumon a depuis lors la queue si fine et si mince.

Quand les dieux eurent ainsi capturé Loke, ils l'entraînèrent sans pitié dans une caverne: ils y placèrent trois roches pointues et percèrent un trou dans chacune d'elles. S'étant également emparés des enfants de Loke, Vale et Nare, ou Narfe, ils changèrent le premier en loup, et sous cette forme Vale mit son frère en pièces et le dévora. Les dieux firent des cordes de ses intestins et lièrent Loke sur les pointes des roches : une corde lui passait sous les épaules, une autre sous les reins et une troisième sous les jarrets ; ensuite ils changèrent ces cordes en entraves de fer. Alors

la géante Skade prit un serpent et le suspendit au-dessus de lui de façon que le venin lui tombât goutte à goutte sur la face. Mais Sigyn, la femme de Loke, se tient auprès de lui et reçoit les gouttes, à mesure qu'elles tombent, dans une coupe qu'elle vide aussi souvent qu'elle se remplit. Mais pendant qu'elle la vide, le venin tombe sur Loke, ce qui lui fait jeter des cris d'horreur et se tordre si violemment que toute la terre en est ébranlée : c'est ce qui produit ce que les hommes appellent tremblements de terre. Loke restera lié ainsi jusqu'au Ragnarok.

Nous voyons ici Loke sous la forme d'un saumon. L'adage « lisse comme un saumon » est aussi commun en pays du Nord que chez nous l'adage « lisse comme une anguille ». Loke fabrique lui-même le filet au moyen duquel il est capturé. C'est là une très belle idée : le péché et le crime préparent toujours leur propre ruine. L'enchaînement de Loke est un des plus grands mythes de toute la mythologie. Loke représente le feu sous ses différentes formes, et c'est ce que montre chaque fait, chaque événement nouveau de sa vie. Skade est le froid torrent des montagnes, qui déverse son venin sur Loke. Sigyn en éloigne beaucoup, mais, en dépit de ses efforts, une partie sera mise en contact avec le feu souterrain, et il en résulte les tremblements de terre et les geysers projetant leur eau bouillante. Mais qui ne voit que la vie humaine est symbolisée par ce grand tableau ? Toutes les grandes convulsions dans l'histoire de l'homme se produisent de la même manière : à côté de grandes forces révolutionnaires se trouve la coupe de la religion qui modère les violentes explosions de la tempête parmi les nations et qui verse l'huile calmante sur les eaux troublées. De même dans la famille la folie et les crimes de l'homme produisent des crises convulsives que la femme modère de ses douces mains, de ses

larmes, de ses paroles affectueuses. C'est le rôle divin de la femme dans la vie d'apporter de douces consolations et de ne jamais désespérer.

De même que la mer et la terre dans leurs différentes manifestations sont représentées par différentes divinités, de même le feu présente différentes formes. Il est céleste, uni à Odin ; il est terrestre dans le loup Fenris ; il est souterrain dans Loke enchaîné. En Norwège, quand on entend pétiller le feu, on dit que Loke fouette ses enfants. Dans un sens plus large Loke est, pour tout dire en un mot, l'esprit du mal, le diable. Le peuple voit aussi dans Loke une divinité de l'atmosphère. Lorsque le soleil pompe l'eau, on dit que Loke boit. Quand des vapeurs s'élèvent du sein de la terre et flottent dans l'atmosphère, ce phénomène est également attribué à Loke. Le cultivateur qui sème l'avoine produit un phénomène aérien particulier dont parle Blicher dans un de ses romans : cette agitation de l'air, que le peuple appelle l'avoine de Loke, trouble et aveugle l'œil. Oui, elle trouble vraiment l'œil, car nous ne devons pas prendre ceci seulement dans le sens littéral. C'est l'agitation qui secoue les nerfs de l'homme quand son âme conçoit de mauvaises pensées ; c'est le choc qui ébranle tout le système nerveux du criminel lorsqu'il est sur le point de commettre son méfait.

Maintenant que nous avons décrit Loke, que nous avons dépeint par des mots le caractère de cette divinité rusée, malfaisante, maligne et trompeuse, nous demandons avec Petersen où est le peintre qui la représentera avec des couleurs vivantes ? Nous en voudrions la représentation personnelle. Nous voudrions contempler ses membres, son corps et sa tête. Où est le peintre qui pourra donner à son menton la forme convenable, à sa bouche le contour exact, qui saisira les lignes du nez et de la lèvre supérieure, qui

fixera le rire et les plis des fossettes, qui peindra les saillies et les dépressions de la joue, le terrible éclat des yeux, le front subtil et rusé, les cheveux à la fois épais et ondoyants? Qui peindra cet immortel jeune homme qui révèle pourtant partout son grand âge, ou ce vieillard dont la face moqueuse rappelle celle du libertin? Voilà le thème à exécuter sans modèle, le thème à exécuter par un maître de l'art.

Section VII. — Le Poteau de fer

Le conte suivant, originaire de l'Allemagne du sud, montre comment les contes peuvent se transformer dans leurs ornements extérieurs et conserver toutefois leurs traits fondamentaux. Le lecteur reconnaîtra Loke dans la tradition suivante, intitulée *Der Stock im Eisen*; dans sa forme originale, l'histoire doit remonter au temps où Loke était connu en Allemagne.

En face de l'église Saint-Etienne, à Vienne, on trouve, dit-on, une vieille borne de cette ville, appelée *Stock im Eisen* (le poteau de fer). Dans le cours du temps le poteau a noirci comme le charbon : on y a enfoncé tant de clous qu'il ne reste plus de place pour en enfoncer un nouveau, et que le poteau est littéralement enchâssé dans une gaîne de fer. Cette gaîne maintient le poteau dans une position verticale ; près du sol il est fixé à un anneau de fer muni d'une serrure merveilleuse. Autrefois ce poteau était une borne qui servait de limite au grand Wienerwald. Voici, à ce sujet, l'histoire que raconte H. Meinert :

Un jeune apprenti serrurier de bonne mine, du nom de Reinbert, avait secrètement conquis le cœur de la fille de son maître, Dorothée, et s'était fiancé avec elle ; mais il n'y

avait guère d'espoir qu'elle devînt jamais sa femme. Un soir les deux amants convinrent de se rencontrer hors de la ville; ils s'oublient dans leurs entretiens, dans leurs doutes et leurs espérances, et n'entendent pas la cloche qui frappe l'heure où la porte de la ville se ferme; l'amant a oublié de prendre de l'argent pour se la faire ouvrir. Mais quel malheur s'ils ne peuvent rentrer, quelle disgrâce pour la jeune fille si l'on apprend qu'elle a passé la nuit hors de la ville, hors de la maison de son père, en compagnie d'un homme! Tout à coup apparaît, comme s'il sortait du sein de la terre, un homme pâle, au visage anguleux, au regard étincelant, vêtu d'un manteau noir et coiffé d'un chapeau noir sur lequel se balance une plume de coq. Involontairement Reinbert frissonne à son aspect, mais il n'oublie pourtant pas sa détresse; il l'explique à l'étranger, et lui demande de lui prêter de quoi payer le gardien de la porte. Promesse contre promesse! murmura l'étranger à l'oreille de Reinbert; si je vous tire de votre détresse, vous et votre bien-aimée, vous devez me promettre sur le salut de votre âme que vous ne négligerez jamais d'assister le dimanche à la sainte messe. Reinbert hésite; mais c'est en fait une pieuse promesse, et nécessité ne connaît point de loi. Il promet, et la porte s'ouvre comme spontanément.

Quatre semaines plus tard, tandis que Reinbert était assis dans son atelier, la porte s'ouvre et l'homme étrange entre. Reinbert frissonne à sa vue; mais comme l'étranger ne prend pas même attention à lui et qu'il se borne à s'enquérir de son maître, Reinbert reprend sa tranquillité d'esprit. Les apprentis appellent le maître, et le visiteur commande une chaîne de fer, avec serrure et verrou : le maître consent à entreprendre l'ouvrage. Mais voici que l'étranger, subtil comme Loke, se met à énumérer, avec une merveilleuse connaissance de détails, toutes les parties

de la serrure, en expose avec grande éloquence toute la disposition, et prend la peine de décrire la manière dont les anneaux devront être joints; maître et apprentis proclament qu'une pareille serrure n'est pas dans le domaine des choses possibles, ou que ce serait plutôt un chef-d'œuvre en vérité; ils se sentent pris de vertige à l'idée d'un aussi merveilleux ouvrage et s'avouent incapables de l'entreprendre. Alors l'étranger, souriant d'un air de souverain mépris, leur dit en ricanant : « Prenez donc les titres de maître et d'apprentis quand vous ne savez pas entreprendre un ouvrage que le plus jeune d'entre vous pourrait exécuter en moins d'une heure! — Le plus jeune d'entre nous! murmurent les apprentis ; croyez-vous que Reinbert pourrait le faire, lui qui est le plus jeune d'entre nous? — Oh oui, dit l'étranger, il peut le faire, ou son air me trompe fort. » Il invite par ces mots Reinbert consterné, lui explique de nouveau le plan de la serrure, et ajoute : « Si vous ne sauvez l'honneur des serruriers, le monde entier connaîtra leur disgrâce; mais si vous pouvez exécuter la serrure en deux heures, nul maître ne vous refusera sa fille, après que vous aurez sauvé sa réputation. — Oui, dit le maître, si vous pouvez venir à bout d'une pareille impossibilité, Dorothée sera à vous. » Pendant que l'étranger décrivait la nature de la serrure, Reinbert était tombé dans de profondes réflexions ; à ses yeux l'étroit atelier se transformait en une vaste plaine; il entrevoyait un bel et heureux avenir; des voix étranges et merveilleuses le proclamaient le maître des maîtres; il voyait s'approcher sa bien-aimée avec la couronne de fiancée; et c'est en ce moment même qu'il entendit les paroles de son maître : « Si vous pouvez venir à bout d'une pareille impossibilité, Dorothée sera à vous. » Il se mit aussitôt à l'œuvre; il lui semblait qu'il travaillait avec cent bras ; chaque coup de marteau donnait une forme à

une portion du travail ; les échos des coups de marteau semblaient se multiplier, comme si des mains invisibles eussent frappé à côté de lui ; l'étranger, dans les rouges étincellements de la flamme, ressemblait à un pilier de feu (Loke). Au bout d'une heure le travail était fini. Maître et apprentis l'examinèrent et le considérèrent, secouant la tête et la bouche grande ouverte ; il était certain que Reinbert avait fait un chef-d'œuvre tel qu'on n'en avait jamais vu, et le maître l'attribuait à l'enthousiasme que l'amour avait éveillé dans son âme. L'étranger emporta la serrure et s'en alla, suivi du maître et des membres de sa famille, de Reinbert et de tous les apprentis, et tous se dirigèrent vers la place où se trouve aujourd'hui le poteau de fer (*Stock im Eisen*). Là l'étranger mit autour du poteau une chaîne en fer et l'attacha avec la serrure de Reinbert. Quand ils s'en retournèrent, l'étranger avait disparu avec la clef de la serrure merveilleuse.

Nous omettons une partie de l'histoire, n'en retenant que la partie qui a rapport à Loke.

Par suite des médisances, Reinbert dut voyager au loin avant de posséder enfin sa bien-aimée Dorothée. Peu de jours après qu'il fut de retour, le gouvernement lança une proclamation en vertu de laquelle le diplôme de maîtrise serait accordé au serrurier qui parviendrait à fabriquer une clef avec laquelle on pourrait ouvrir la fameuse serrure. Reinbert s'annonça comme candidat et alla à son atelier pour fabriquer la clef. Mais pour la première fois son travail sembla ne pas devoir aboutir. Le fer était réfractaire et se refusait à prendre la forme voulue ; ce qui lui parut étonnant, c'est que lorsqu'il eut enfin réussi à donner à la clef la forme convenable, et qu'il la mit dans la fournaise pour lui donner la trempe, elle se tordit au moment où il la retira. Son impatience devint de la rage. Enfin, après

bien des essais infructueux, au moment où il plongea la clef dans la fournaise, il se mit à rechercher soigneusement ce qui pouvait détruire constamment son travail ; il vit au milieu de la flamme une griffe attachée à la clef, et frappé de terreur il aperçut cette face désagréable de l'étranger (Loke) qui le fixait du fond de la brûlante fournaise. Il enleva vivement la clef, la retourna, la saisit avec les pinces par l'autre extrémité, et la remit au feu ; quand il la retira, le manche était quelque peu tordu, mais la tête avait conservé sa vraie forme. (Rappelons-nous que ce fut par la faute de Loke que le manche du marteau de Thor était trop court).

Reinbert annonça alors au gouvernement que la clef était terminée ; le lendemain les autorités et les citoyens allèrent en procession au poteau de fer, et la serrure fut ouverte avec la clef de Reinbert. Dans l'enthousiasme que lui causait sa réussite, Reinbert jeta la clef en l'air, mais, à la stupéfaction générale, elle ne retomba pas sur le sol. On la chercha partout sans pouvoir la découvrir, et Reinbert dut promettre d'en faire un jour une nouvelle. Voulant rappeler le fait qu'il avait été impossible d'ouvrir la serrure, il enfonça un clou dans le poteau de bois, et depuis lors tous les serruriers ont fait de même en quittant Vienne ; c'est ainsi que le poteau s'est couvert de clous innombrables.

Reinbert obtint la maîtrise et épousa sa bien-aimée. Jusqu'alors il avait été fidèle à sa promesse d'assister à la sainte messe tous les dimanches ; il se mit à boire et à jouer, mais il continua consciencieusement à tenir sa promesse. Un jour qu'il était resté un peu trop longtemps à la maison de jeu, il court terrifié pour ne pas arriver trop tard à l'église. Mais la porte de Saint-Étienne est fermée. Dehors est assise une vieille femme (Loke prit la forme d'une

femme[1] après la mort de Balder) : en réponse à sa demande, elle lui apprend que la messe est finie. Rempli d'une mortelle angoisse il rejoint ses camarades qui se moquent de lui et lui disent que la messe ne peut pas encore être terminée, puisqu'elle a commencé à onze heures et demie et qu'il n'est encore que onze heures trois quarts. Il se précipite de nouveau ; la porte de l'église est ouverte maintenant, mais au moment même où il entre le prêtre quitte l'autel — la messe est finie. La vieille femme se lève, le saisit par les bras, et lui ravit son âme.

C'est ainsi que la légende se transforme dans l'histoire traditionnelle ; elle erre du sud au nord et change avec le temps, et elle nous rappelle les différentes manifestations de la vie.

SECTION VIII. — COURTE REVUE.

Nous avons achevé la seconde partie de notre travail, nous avons étudié la vie et les exploits des dieux. Il nous reste à repasser les grands traits et les principales leçons de cette partie de la mythologie.

Ce qui n'a pu nous échapper, c'est que la vie des dieux est, en premier lieu, un reflet des œuvres de la nature visible, et en second lieu un reflet et une figure de la vie humaine, particulièrement des différentes manifestations de la vie chez la race gothique. Nous avons vu également de quelle manière merveilleuse les intérêts et les travaux des dieux, pour ne pas dire les dieux eux-mêmes, s'enchaînent les uns aux autres, idée centralisatrice qui, nous

1. Thok.

l'avons dit déjà, forme une des plus saillantes caractéristiques de la mythologie scandinave ou gothique.

Nous avons vu comment les divinités et les démons, après avoir été créés, se livrent à des travaux différents, luttent les uns avec les autres et se réconcilient, et comment dans cette lutte se développent de nouveaux êtres, tous destinés à combattre d'un côté ou de l'autre dans le conflit final.

La mythologie reflète la nature et la société, qui sont en communion intime l'une avec l'autre : dans le développement de la nature et de la société nous trouvons trois relations : celle des Ases avec les Géants, celle des Ases avec les Vans, et celle de Loke avec Odin. Les ases et les géants tentent de s'unir, mais n'y réussissent guère, parce que leurs natures sont trop opposées. L'union des ases avec les vans s'accomplit sans beaucoup de difficultés ; mais entre Odin et Loke il y a une tendance à se séparer de plus en plus. Le commencement de la guerre entre les dieux et les géants est le commencement du développement de la nature. Les géants donnent l'assaut au ciel et sont repoussés. Cette lutte, qui dure toute une vie, produit Sleipner. Plus tard commence la guerre entre les ases et les vans, qui se termine par la paix, et avec cette paix commence le développement de la société ; les ases et les vans forment ensemble une série de belles légendes qui ont rapport à la guerre, à la culture de la terre, aux influences civilisatrices de l'eau, au plus grand développement de l'esprit et du cœur, — c'est-à-dire, à la science, à l'amour, à l'humanité, à la paix, — et l'objet en est la réconciliation, obtenue par le travail et la lutte. Mais l'inimitié surgit bientôt parmi les dieux eux-mêmes. L'union d'Odin avec Loke est rompue. Le mal se trouve au milieu du bien. Le mal procède du bien par séparation, en prenant une mauvaise direction. L'unité de l'esprit est détruite quand une partie s'en dé-

tache et prend une situation indépendante et contradictoire. Loke se sépare d'Odin et se développe d'une façon indépendante. Il agit comme Odin ; il pénètre la nature entière et l'âme de l'homme ; mais il le fait d'une manière indépendante, et il en résulte que la puissance du mal s'étend sur la terre sous la forme des enfants de Loke. Tout devient désordre et tumulte. Le feu se déchaîne dans toute sa frénésie sous la forme du loup Fenris. Le serpent Midgard représente les furieuses convulsions de la mer ; la lâcheté saisit le cœur et engendre le pâle Hel, la mort sans combat, la vie qui s'écoule comme une ombre. Ainsi en est-il dans la réalité. La science bien appliquée est une bénédiction, mais si elle n'est contenue par la prudence, elle dégénère en subtilité et confusion ; il est honorable de tuer quand on le fait par valeur ou par justice, sinon on ne commet qu'un noir assassinat ; on peut faillir à un engagement qu'on se trouve dans l'impossibilité de remplir, sinon on se rend coupable de parjure. Nous trouvons, dans la vie des dieux, la lumière et l'obscurité bien définies et nettement séparées. Loke flotte entre l'une et l'autre ; peu à peu il abandonne la lumière et s'unit à l'obscurité. Les ténèbres de la nuit supplantent la lumière du jour ; le sombre hiver prend la place du brillant été. Les dieux apprennent qu'ils sont sujets aux infirmités de la vieillesse ; l'Idun régénérateur s'enfonce dans l'abîme. Des profondeurs du monde inférieur Odin reçoit l'avertissement que la lumière de la vie peut s'éteindre. Loke commence sa lutte avec Balder ; finalement ses ruses et ses stratagèmes l'emportent, et vainement la nature pleure. Loke est enchaîné, mais Balder ne revient point de Hel. Vale a vengé la mort de son frère, mais la vie est arrivée à son terme. Et nous sommes maintenant préparés pour le *Ragnarok*, suivi de la *régénération de la terre*.

TROISIÈME PARTIE

RAGNAROK ET RÉGÉNÉRATION

SKULD

Litid sjáum aptr
En ekki fram
Skyggir Skuld fyrir sjón.

CHAPITRE PREMIER

RAGNAROK

La destruction finale du monde et la régénération des dieux et des hommes est appelée Ragnarok, c'est-à-dire, le crépuscule des dieux (*Ragna*, de *regin*, dieux, et *rœkr*, obscurité).

Le voyage à travers la vie a été long, et cependant nous n'en avons pas atteint la fin, car la fin est aussi le commencement. La mort est le centre où le présent et l'avenir se rencontrent. Quand la vie finit, il se produit un changement, il survient un jour nouveau et un soleil sans ombre.

En comparant la mythologie du Nord avec celle des Grecs, nous trouvons que les Scandinaves ont une légende théokto-

nique, tandis que l'acte final du grand drame manque aux Grecs. Les Grecs ne connaissaient point la mort des dieux; leurs dieux étaient immortels. Et pourtant, étaient-ils autre chose qu'une conception idéale des formes de la vie? Et cette vie avec toutes ses vanités, ses pompes et ses gloires, les Grecs la chérissaient tellement, qu'ils croyaient qu'elle devait durer éternellement. Ils imaginèrent une éternelle série de changements. Mais quel sera alors le résultat final? Jupiter tonnant lancera-t-il éternellement ses foudres? L'infidèle Aphrodite sera-t-il éternellement infidèle? Tiphon se désolera-t-il toujours? Le pécheur continuera-t-il à pécher toujours, et le monde nourrira-t-il toujours le mal? Ces questions ne trouvent point de réponses satisfaisantes dans la mythologie grecque.

Dans les plus anciennes annales des Scandinaves nous trouvons au contraire, clairement exprimée, la croyance dans la destructibilité de toutes choses; nous cherchons vainement l'origine de cette croyance : elle se cache sous les eaux des fontaines primitives de leurs croyances et de leurs aspirations. Ils ne regardaient la mort que comme le milieu d'une longue vie. Ils considéraient comme une lâcheté de conserver une vie qu'il faut rendre; ils pensaient que c'était folie de tenir à un monde qui doit nécessairement périr, et ils croyaient que leurs âmes se retremperaient dans un autre monde. Heureux étaient ceux qui vivaient sous l'étoile polaire, car la plus grande crainte de l'homme, celle de la mort, ne les troublait point. Il s'élançaient gaiement sur l'épée; ils allaient hardiment au combat, car, comme leurs dieux, qui à chaque moment prévoyaient l'inévitable Ragnarok, ils savaient que la vie ne pouvait être achetée que par une mort héroïque.

Le fait même que les dieux, dans la création, procédaient du géant Ymer, était l'augure de la destruction finale. Le

germe de la mort se trouvait dans leur nature dès le commencement, et ce germe devait se développer graduellement à mesure que leur force se consumait graduellement. Ce qui est né doit mourir, mais ce qui n'est pas né ne saurait vieillir.

Le développement graduel de ce germe de mort et le dépérissement correspondant de la force des dieux est profondément esquissé dans la mythologie. Les dieux ne peuvent être vaincus, à moins qu'ils ne s'affaiblissent ; mais telle est la nature des choses, qu'ils doivent fatalement s'affaiblir. Pour posséder la charmante Gerd, Frey doit donner son épée, mais quand survient le grand conflit final, il n'a point d'arme Pour que le loup Fenris puisse être enchaîné, Tyr doit risquer sa main droite, et il la perd. Comment pourra-t-il donc combattre au Ragnarok ? Balder n'aurait pu mourir, si les dieux n'avaient été aveugles et présomptueux ; leur insouciance mit des armes entre les mains de leur ennemi. Quand Loke se sépara d'Odin, la mort des dieux fut une conclusion inévitable.

L'imperfection de la nature est également dépeinte d'une manière frappante dans les Eddas. Le soleil était si brûlant, que les dieux durent s'en défendre au moyen d'un bouclier ; le feu était si destructeur, que les dieux durent l'enchaîner, pour qu'il ne détruisît pas le monde entier. La vie, après la mort naturelle, n'était pas seulement continuée dans les brillants palais de Valhal, mais aussi dans les régions souterraines, au milieu des ombres de Hel.

Nos vieux pères gothiques, dans la poétique aurore de leur race, cherchèrent l'origine et le commencement de la nature et du temps. La divine étincelle de la poésie et de l'imagination les éleva jusqu'à l'Eternel, jusqu'à cette merveilleuse et secrète fontaine qui est la source de toutes choses. Ils regardèrent autour d'eux dans une profonde

méditation, s'efforçant de découvrir l'image et la réflexion de cette glorieuse harmonie que leur âme avait trouvée dans son vol céleste, mais dans toutes les choses terrestres ils découvrirent la lutte et la guerre. Quand la tempête faisait fléchir les pins sur les cimes des montagnes, quand les vagues écumantes battaient les rochers dans leur fureur gigantesque, l'homme du Nord voyait la lutte. Quand le grondement de l'ours et le hurlement du loup se mêlaient au mugissement du vent et au rugissement des eaux, il entendait la lutte. Il voyait l'homme se trouver constamment en conflit avec la terre, avec les bêtes, avec ses semblables, et conquérir, et succomber. S'il levait vers les cieux ses yeux fatigués, il voyait la lumière luttant avec les ténèbres et avec elle-même. Quand la lumière surgissait du sein des ténèbres, il la saluait avec enthousiasme ; quand elle disparaissait de nouveau au sein des ténèbres, il voyait ses rayons se briser et se dissoudre dans des couleurs éclatantes; s'il plongeait ses regards au fond du cœur de l'homme et dans son propre sein, il trouvait que tous ces conflits des éléments contraires dans le monde extérieur n'étaient qu'un faible symbole de la guerre terrible qui pénétrait et brisait tout son être.

Il pouvait bien aspirer à la paix, et quoi d'étonnant que cette profonde aspiration vers le repos et la paix, qui remplissait son cœur au milieu de toutes les luttes, trouvât une grandiose expression dans le conflit final qui devait réaliser l'indestructibilité et l'harmonie?

Ce conflit final, cette dissolution de la nature et du désordre de la vie, l'Edda nous le présente dans la mort des dieux, qui, comme nous l'avons dit, est appelée communément Ragnarok.

Il n'est rien de plus sublime, en poésie, que la description du Ragnarok dans les Eddas. Elle est précédée de

es de crimes et de terreur. La vala regarde au fond
heim, et

Elle y vit se vautrer
Dans les fleuves épais
Des hommes — noirs meurtriers
Et des parjures,
Et ceux qui séduisent
La femme d'autrui.

.épravation croissante et la lutte dans le monde pro-
.t l'approche de ce grand événement. Il y a d'abord
'er appelé l'hiver-Fimbul, pendant lequel la neige
'a des quatre coins du monde; les gelées seront très
:uses, les vents perçants, le temps orageux, et le soleil
nmuniquera pas la joie. Trois hivers semblables se
ıt sans être tempérés par un seul été. Trois autres
pareils suivront, pendant lesquels la guerre et la dis-
;'étendront sur toute la terre. Les frères s'entretueront
'éaliser de plus forts gains, et nul n'épargnera ses
; ou ses enfants. Ainsi parle la Vieille Edda :

Les frères massacrent leurs frères;
Les enfants de sœurs
Répandent le sang l'un de l'autre.
La dureté de cœur règne dans le monde;
La sensualité y est souveraine.
C'est l'âge de l'épée, de la hache;
Les boucliers sont fendus en deux;
C'est l'âge de la tempête et du meurtre,
Jusqu'à ce que le monde meure
Et que les hommes ne s'épargnent plus
Et n'aient plus de pitié les uns pour les autres.

s auront lieu des événements qu'on pourra vraiment
er comme de grands miraclcs. Le loup Fenris dévorera

le soleil, et ce sera une grande perte pour le genre humain. L'autre loup (Moongarm) saisira la lune et causera, lui aussi, de grands dommages. Alors les étoiles seront précipitées du ciel, et la terre sera secouée si violemment que les arbres seront arrachés par les racines, les montagnes seront ébranlées dans leurs fondements, et toutes les chaînes seront mises en pièces. Le loup Fenris s'échappera de ses liens, et la mer se précipitera sur la terre à cause du serpent Midgard qui se tordra dans une rage gigantesque et gagnera la terre. Sur les eaux flottera le navire Naglfar (bateau à clous), qui est construit avec les clous des hommes morts. Pour cette raison il faut avoir grand soin de mourir avec un nombre de clous pair, car celui qui meurt avec des clous en nombre impair fournit des matériaux pour la construction de ce navire, que les dieux comme les hommes souhaitent de voir terminé le plus tard possible. Mais dans cette inondation Naglfar surnagera, et le géant Hrym en sera le pilote.

Le loup Fenris s'avance et ouvre son énorme gueule ; la mâchoire inférieure atteint la terre et la mâchoire supérieure le ciel, et il l'ouvrirait plus grande encore s'il y avait de la place. Le feu jaillit de ses yeux et de ses narines. Le serpent Midgard, placé à côté du loup Fenris, vomit des flots de venin qui remplissent l'air et les eaux. Au milieu de ces dévastations les cieux se fendent en deux, et les fils de Muspel chevauchent à travers l'ouverture dans un brillant rayon. Surt chevauche le premier : devant et derrière lui flambe un feu brûlant. Son épée est plus brillante que le soleil même. Bifrost (l'arc-en-ciel) se brise sous leurs pas. Alors ils dirigent leur course vers le champ de bataille appelé Vigrid. Là se rendent également le loup Fenris et le serpent Midgard, et Loke avec tous les compagnons de Hel, et Hrym avec tous les géants du froid. Mais les fils de Muspel tiennent à distance leurs bandes éclatantes sur le champ

de bataille, dont chaque côté mesure cent milles (rasts).

Cependant Heimdal se lève, et il souffle de toute sa force dans la corne Gjallar pour réveiller les dieux, qui s'assemblent sans retard. Odin chevauche vers la fontaine de Mimer et demande à Mimer comment il doit entamer l'action avec ses guerriers. Le frêne Ygdrasil se met à trembler : il n'est rien, dans le ciel et sur la terre, qui ne tremble dans cette heure terrible. Les dieux et tous les einherjes de Valhal s'arment en hâte et s'élancent vers le champ de bataille, conduits par Odin avec son casque d'or, sa resplendissante cuirasse et sa lance appelée Gungner. Odin se place en face du loup Fenris. Thor se tient à ses côtés, mais ne peut lui prêter assistance, parce qu'il a à combattre lui-même le serpent Midgard. Frey se rencontre avec Surt, et des coups terribles sont échangés avant que Frey ne tombe ; il doit sa défaite à cette circonstance qu'il n'a pas cette fidèle épée qu'il a donnée à Skirner. Ce jour-là le chien Garm, qui a été enchaîné dans la caverne de Gnipa, brise ses liens. C'est le plus effroyable monstre de tous : il attaque Tyr, et ils se tuent l'un l'autre. Thor se couvre de gloire en tuant le serpent Midgard, mais en même temps il recule de neuf pas et tombe mort, suffoqué par les flots du venin que vomit le serpent agonisant. Le loup dévore Odin, mais à cet instant Vidar s'avance : mettant le pied sur la mâchoire inférieure, il saisit de la main l'autre mâchoire et le déchire ainsi jusqu'à la mort. Vidar accomplit cet exploit à l'aide de ces chaussures dont il a été question plus haut et dont les matériaux ont été amassés dans tous les siècles : ces chaussures sont faites principalement de fragments de cuir qui forment les orteils et les talons ; c'est pour cette raison que ceux qui veulent rendre service aux dieux doivent avoir soin de jeter ces fragments. Loke et Heimdal combattent et s'entretuent. Alors Surt lance feu et flammes sur le

monde. La fumée enlace l'arbre nourricier (Ygdrasil), les hautes flammes s'élèvent jusqu'au ciel, et la terre consumée disparaît au fond des mers.

Tout cela est dépeint d'une manière sublime dans la Vieille Edda :

A l'est de Midgard, dans la forêt de fer
Etait assise la vieille sorcière, [1]
Elle nourrissait la race
Terrible de Fenrer,
Un d'eux [2]
Finalement
Sous la forme d'une troll
Dévorera la lune.

Il se nourrit des corps
Des hommes qui meurent ;
Il souille de sang rouge
Les sièges des dieux ;
Derrière lui en été
Le soleil s'assombrit
Et le temps devient mauvais —
Le connaissez-vous mieux maintenant ?

Le veilleur de la sorcière,
Le gai Edger,
Était assis au sommet de la montagne
Et jouait de sa harpe ;
Près de lui chantait
Dans la forêt peuplée d'oiseaux
Un beau coq rouge
Qui s'appelait Fjalar.

Parmi les dieux chantait
Le coq à crête d'or,

1. Angerboda.
2. Moongarm.

Celui qui réveille dans Valhal
Les légions de héros ;
Sous la terre
Chante un autre coq,
Le coq à crête rouge,
Dans le palais de Hel.

Garm aboie bruyamment
A la caverne de Gnipa ;
Les chaînes sont désunies,
Le loup est mis en liberté, —
Vala connaît l'avenir
Elle voit mieux
Des dieux vainqueurs
La chute terrible.

Le loup auquel il est fait allusion dans la première strophe est Maanegarm (le dévoreur de la lune), dont nous avons parlé plus haut. La sorcière dans la forêt de fer est Angerboda (présage de douleur), dont Loke eut des enfants. Le mal se développe. Les dieux s'unissent avec les géants par l'intermédiaire de Loke. Le bois est semblable au fer, dur et stérile ; les enfants sont des loups voraces. Au sommet de la montagne siège Egder (un aigle), l'aigle de la tempête, le vent hurlant qui se précipite au travers de la forêt, et le vent est la musique produite sur sa harpe. Le coq est le symbole du feu, et aujourd'hui encore c'est, chez les Scandinaves, une expression commune de dire, lorsque le feu s'éteint, que *le coq chante sur le toit de la maison.* Il y a trois coqs, un dans la forêt peuplée d'oiseaux, un autre au ciel, et un autre dans les régions inférieures de Hel. Le coq, comme symbole du feu, annonce la venue du Ragnarok dans toutes les contrées du monde. La vala poursuit ainsi :

Les fils de Mimer jouent;
Les dieux sont appelés à la bataille
Par la vieille
Corne de Gjallar.
Heimdal souffle bien haut
Ses sons dans les airs;
Odin parle
Avec la tête de Mimer.

Alors tremble Ygdrasil,
Le frêne aux fortes racines;
Le vieil arbre bruit
Lorsque le géant cède.
Tout tremble
Dans le royaume de Hel,
Jusqu'à ce que le fils de Surt
Dévore Odin.

Qu'advient-il des dieux?
Qu'advient-il des nains?
Jotunheim, pousse un cri perçant.
Les dieux tiennent le Thing;
Les nains frissonnent
Devant leurs cavernes crevassées,
Où ils habitent derrière leurs murs rocheux.
Comprenez-vous plus ou moins?

Garm [1] aboie bruyamment
A la caverne de Gnipa;
Les chaînes sont désunies,
Le loup est mis en liberté, —
Vala connaît l'avenir,
Elle voit mieux
Des dieux vainqueurs
La chute terrible.

1. Le chien de Hel.

De l'orient accourt Hrym,
Portant son enfant devant lui;
Jormungander se roule
Dans sa fureur de géant;
Les vagues tonnent;
L'aigle jette des cris perçants,
Déchire les cadavres avec son pâle bec,
Et Naglfar est lancé.

De l'orient s'approche un navire,
Les legions de Muspel
Arrivent par mer,
Mais Loke est le pilote.
Tous les monstres hideux et décharnés
S'unissent avec le loup,
Et devant eux tous marche
Le frère de Byleist [1].

Du sud accourt Surt
Avec le feu bouillant,
Le soleil du dieu de la guerre
Brille dans son épée;
Les montagnes se heurtent l'une contre l'autre
Et effraient les filles des géants;
Les héros marchent dans les sentiers de Hel,
Et le ciel est fendu en deux.

Sur Hlin [2] fondra alors
Un autre malheur.
Quand Odin partira
Pour combattre le loup,
Et celui [3] qui a tué Bele
Chevauche vers Surt

Loke.
Une des servantes de Frigg.
Frey.

Alors tombera de Friggs
L'époux bien-aimé. [1]

Garm aboie bruyamment
A la caverne de Gnipa;
Les chaînes sont désunies,
Le loup est mis en liberté, —
Vala connaît l'avenir,
Elle voit mieux
Des dieux vainqueurs
La chute terrible.

Alors Vidar, le grand fils
Du père de la victoire,
S'avance pour combattre
La bête féroce;
Dans le cœur du monstre né des géants
Il plonge profondément
D'une main sûre son épée,
Et venge son père.

Alors le fils fameux [2]
De Hlodyn arrive;
Le fils d'Odin arrive
Pour combattre le serpent;
Le défenseur de Midgard
Dans sa rage tue le serpent.
Le fils de Fjorgyn
Recule de neuf pas;
Il chancelle, blessé
Par le féroce serpent.
Tous les hommes
Abandonnent la terre.

Le soleil s'obscurcit;
La terre s'ensevelit dans l'océan;

1. Odin.
2. Thor.

Les étoiles brillantes
Disparaissent du ciel;
Le feu et la vapeur
Se déchaînent contre le ciel;
De hautes flammes
Enveloppent les cieux.

Garm aboie bruyamment
A la caverne de Gnipa
Les chaînes sont désunies,
Le loup est mis en liberté, —
Vala connaît l'avenir,
Elle voit mieux
Des dieux vainqueurs
La chute terrible.

:es strophes sont empruntées à la Vœluspa (la prophétie la vala); nous possédons en outre quelques strophes du nt de Vafthrudner, dans la Vieille Edda, qui se rappor- : au conflit final :

VAFTHRUDNER

Dis-moi, Gagnraad,
Puisque tu veux
Montrer ton habileté.
Comment s'appelle cette plaine
Où se mesureront
Surt et les gentils dieux?

GAGNRAAD (Odin

Vigrid est le nom de la plaine
Où se mesureront
Surt et les gentils dieux;
Sur chaque côté

Odin.

Elle mesure cent rasts;
Cette plaine leur est décernée.

Dans la seconde partie du même poème, Odin demande et Vafthrudner répond :

GAGNRAAD (Odin)

Comment d'Odin
Se terminera la vie
Quand les puissances périront?

VAFTHRUDNER

Le loup dévorera
Le père des hommes;
Vidar le vengera :
Sa froide mâchoire
Entrera en conflit
Avec le loup.

Le terrible chien plusieurs fois mentionné est le chien meurtrier et sanguinaire de Hel. De même que le loup Fenris et Loke, ce chien a été élevé à la caverne de Gnipa, mais les Eddas ne nous en disent pas davantage.

Lorsqu'il est dit qu'un autre malheur fond sur Hlin, une servante de Frigg est substituée à Frigg; le premier malheur auquel il est fait allusion est la mort de Balder, l'autre malheur est la mort prochaine d'Odin.

Il est bon de remarquer que, comme ce conflit final est inévitable, les dieux y vont non pas désespérés et en tremblant, mais joyeux et sans crainte, comme s'ils allaient à une chasse, car c'est le dernier combat. Odin marche au combat couvert de ses ornements; il sait qu'il doit mourir, et pour cette raison il se pare comme ferait une fiancée, et les dieux le suivent; ceux-là même qui sont sans défense

s'exposent volontairement sur la plaine de Vigrid. Ils sont déterminés à mourir.

Quelles sont maintenant les puissances qui s'opposent les unes aux autres ? D'un côté nous voyons ceux qui ont gouverné et béni le ciel et la terre; contre eux luttent leurs éternels ennemis, ces puissances qui existaient avant que le ciel et la terre ne fussent créés, et celles qui se sont développées dans le sein de la terre et de la mer, et qu'aucune puissance ase ne peut conquérir. De Muspelheim accourent dans leur brillante armure les fils de Muspel ; du monde de Muspel vinrent originairement le soleil, la lune et les étoiles. C'est une loi fondamentale dans la nature que toutes choses se détruisent, que toutes choses renferment une force inhérente qui les mène finalement à la ruine ; c'est là l'idée de destructibilité ou de corruption. Une seconde légion se compose des géants du froid. Du corps du géant Ymer furent formés la terre, la mer, les montagnes, les arbres, etc., les géants doivent donc aider à la destruction de leur propre ouvrage. La troisième armée se compose de Loke et de ses enfants. Ce sont les éléments destructeurs de ce qui a été créé ; l'océan devient un serpent féroce, et le feu un loup dévorant. Loke lui-même est le feu volcanique que la terre a produit dans son sein ; puis vient le pâle Hel avec ses spectres sans vie. Toutes ces forces s'opposent les unes aux autres. Ceux qui se sont combattus dans la vie se conquièrent dans la mort. Odin, dont le ciel est la source de toute vie, est tué par le loup Fenris, le feu terrestre qui a apporté toute sorte d'activités dans la vie de l'homme ; mais le loup, après avoir vaincu, tombe de nouveau dans les mains de Vidar, l'impérissable, l'incorruptible force de la nature. Le ciel et la terre sont engagés dans ce duel. Le dieu des nuages, Thor, lutte avec le serpent Midgard, — ils ont eu beaucoup de luttes entre eux ; maintenant les nuages et l'océan se dé-

truisent mutuellement. Depuis la mort de Balder, Frey est la plus pure et la plus brillante divinité Il a encore de nobles et pures aspirations, mais il n'a plus son épée, sa force. Voilà pourquoi il est abattu par Surt, le gardien de Muspelheim. Heimdal étendait son brillant arc-en-ciel sur la terre, Loke son fleuve de feu bariolé dans l'intérieur de la terre ; l'un répandait les bénédictions, l'autre la destruction ; l'un et l'autre périssent dans le Ragnarok. Hel et sa pâle armée se rendent également à la lutte finale, mais les Eddas ne disent rien de la part qu'ils prennent au combat. Comment le pourraient-elles ? C'est le vide, c'est la vanité du cœur, où il n'y a point de substance ; c'est l'obscurité qui enveloppe la terre, et qui est incapable d'agir.

Voilà le Ragnarok ! Le grand antagonisme qui pénètre le monde se réfugie dans une lutte finale où les forces combattantes se détruisent réciproquement. Le Ragnarok est le déchaînement de toutes les puissances du chaos, le conflit entre elles et l'ordre établi de la création. Le feu, l'eau, les ténèbres et la mort travaillent ensemble à détruire le monde. Les dieux et leurs ennemis se rencontrent dans un duel universel et se détruisent les uns les autres. Les flammes de Surt, le suprême dieu du feu, achèvent la ruine, et le dernier vestige de la terre consumée s'écroule dans l'océan.

CHAPITRE II

RÉGÉNÉRATION

Qu'advient-il quand les cieux et la terre, quand le monde entier ont été consumés par les flammes, quand les dieux, tous les einherjes et le genre humain tout entier ont péri? L'homme n'est-il pas immortel? Tous les hommes ne doivent-ils pas vivre éternellement dans un autre monde? La vala regarda de nouveau, et

Elle voit surgir
Une seconde fois
Du sein de la mer, la terre
Complètement verte :
Les cascades tombent
L'aigle prend son essor,
Et du haut des monts
Fond sur sa proie.

Les dieux s'assemblent
Dans les plaines d'Ida,
Et parlent du puissant
Serpent Midgard ;
Ils se rappellent
Le loup Fenris
Et les anciennes runes
Du puissant Odin.

Alors de nouveau
Les merveilleuses
Tablettes d'or
Sont retrouvées dans l'herbe :
Dans le matin du temps
Le chef des dieux
Et de la race d'Odin
Les possédait.

Les champs non ensemencés
Donnent leurs produits;
Tous les maux cessent;
Balder revient.
Hoder et Balder,
Ces dieux célestes,
Habitent ensemble dans le palais de Hropt[1].
Comprenez-vous ceci plus ou moins?

Vidar et Vale survivent; ni l'inondation ni le feu de Surt n'ont pu leur nuire, et ils habitent la plaine d'Ida où se trouvait autrefois Asgard. Là surviennent les fils de Thor, Mode et Magne : ils apportent avec eux le marteau de leur père, Mjolner. Hœner se trouve là aussi, et il comprend l'avenir. Balder et Hoder s'asseoient et conversent ensemble; ils se rappellent leur ancienne science et les périls par lesquels ils ont passé, et leur lutte avec le loup Fenris et avec le serpent Midgard. Les fils de Hoder et de Balder habitent le vaste palais du Vent. Le soleil apporte une fille plus belle qu'il n'était avant d'avoir été dévoré par Fenris; et quand les dieux ont péri, la fille suit le cours céleste du soleil.

Pendant l incendie causé par la feu de Surt, une femme du nom de Lif (vie) et un homme du nom de Lifthraser se cachentdans la forêt de Hodmimer. La rosée leur sert de

1. Odin.

nourriture, et ils donneront naissance à une race si nombreuse, que leurs descendants se répandront bientôt sur toute la terre.

Alors la vala

> Aperçoit un palais appelé Gimle ;
> Il brille plus que le soleil ;
> Le toit en est d'or ;
> Il se trouve dans le ciel :
> Les hommes vertueux
> Y demeureront toujours
> Et éternellement
> Se réjouiront dans les délices

Vers le Nord, sur les montagnes de Nida, se trouve un grand palais d'or brillant qu'occupe la race de Sindre, c'est-à dire les nains. Il y a encore un autre palais appelé Brimer, qui se trouve aussi dans le ciel, dans la région Okolner : tous ceux qui aiment à boire à longs traits trouveront là de quoi se satisfaire. Les êtres bons et vertueux habitent ces palais.

Mais il y a aussi un lieu de châtiment. On l'appelle Naastrand (séjour des cadavres). Dans Naastrand se trouve un vaste et terrible édifice, dont les portes font face au nord. Il est entièrement bâti de peaux de serpents cousues ensemble. Mais toutes les têtes de serpents sont tournées vers l'intérieur du palais et vomissent constamment des flots de venin dans lesquels se vautrent tous ceux qui se sont rendus coupables de meurtre, de parjure, d'adultère. La vala, dans la Vieille Edda

> Vit un palais
> Loin du soleil
> Sur la plage des cadavres
> Avec des portes tournées vers le nord,
> Le venin s'écoule

A travers les meurtrières
Ce palais est fait
De serpents tressés.

Là elle vit se vautrer
Dans les fleuves épais
Les parjures
Et les meurtriers
Et les adultères.
Là Nidhug suçait
Les corps des morts,
Et les loups les mettaient en pièces.
Comprenez-vous ceci?

Alors survient le tout-puissant [1]
Pour le grand jugement
Il vient du ciel,
Celui qui dirige toutes choses :
Il rend des jugements;
Il apaise les luttes,
Il établit les lois
Qui rendent le monde florissant.

Ou bien, comme dit le chant de Hyndla, après avoir décrit Heimdal, le sublime protecteur du monde périssable :

Alors survient un autre être
Plus puissant encore,
Mais je n'ose
M'aventurer à le nommer;
Peu voient
Au delà des temps
Où Odin
Combattra le loup

Et quand la vala, dans la Vœluspa, a dévoilé dans les

1. Le dieu suprême.

rofondes sentences toute l'histoire de l'univers depuis ıe du temps, — quand elle en a parcouru toutes les de développement jusqu'au Ragnarok et à la régé- ɔn, sa dernière vision est celle-ci :

Voici venir le sombre
Dragon [1] volant,
Le brillant serpent
Des monts de Nida
Dans l'abîme.
Il vole vers la plaine;
Dans son plumage bourdonnant
Il traîne les cadavres.
Maintenant Nidhug doit s'ensevelir.

ꞩi se termine la prophétie de la vala (Vœluspá). Elle a les décrets du père de la nature; elle a décrit la con- ion et la rénovation du monde, et proclame mainte- nant la destinée du bien et du mal.

nonde périt, mais non point les forces. Parmi les les uns reparaissent sur la terre régénérée, d'autres araissent point. Ceux qui reparaissent sont mentionnés res, sauf Hœner, qui est seul. Balder et Hoder sont ble, de même que Vidar et Vale, Mode et Magne. Ni ni Thor, ni les vans ne reparaissent. Ils ont péri avec ıde, car ils représentaient le développement des forces nonde. D'autre part Balder et Hoder sont revenus de ls représentent la lumière et les ténèbres; mais ils se ıblent en ce sens qu'ils ne sont rien de substantiel, ɜ réel, ils ne sont que la condition de l'existence des ;, nous pourrions dire qu'ils sont l'espace, le firma- dans lequel existent les choses. Ce sont les deux frères

[1] ılhug.

dont les fils habiteront le grand palais du Vent. Ainsi, quand le ciel et la terre ont péri, il ne reste plus que le vaste espace avec la lumière et l'obscurité, qui non seulement règnent ensemble en parfaite harmonie, mais aussi se pénètrent et se neutralisent l'une l'autre.

Hœner revient. Il faisait originellement partie de la trinité avec Odin et Loder (Loke); mais les dieux ont reçu Njord comme otage des vans, et ont donné aux vans en retour Hœner, comme un témoignage d'amitié entre eux. Cette union entre les ases et les vans est aujourd'hui dissoute. Hœner n'a plus rien à faire chez les vans. Leur travaux ont tous péri avec la vieille terre. Il est la force créatrice dont a besoin le monde nouveau.

Vidar est la force indestructible dans la nature originelle, mais unie en même temps avec les dieux. Il est le lien entre les dieux et les géants. Sa mère était Grid, une géante, et son père était Odin. Vale issu d'Odin et de Rind (la terre qui sommeille) est la force indestructible de la nature qui se renouvelle constamment dans la terre considérée comme habitation de l'homme. Vidar et Vale vengent tous deux les dieux. Vale venge la mort de Balder et Vidar celle d'Odin. Vidar et Vale représentent donc sous deux formes la force indestructible de la nature.

Dans l'atmosphère et les nuages régnait Thor, avec son feu étincelant et son bruyant tonnerre. Le tonnerre et les éclairs sont passés, mais les forces qui les ont produits, le courage et la vigueur, sont conservés dans les fils de Thor, Mode (courage) et Magne (force). Ils ont le marteau de leur père, Mjolner, avec lequel ils peuvent frapper à droite et à gauche, pénétrant le nouveau ciel et la nouvelle terre. Quels puits de profondes pensées sont les Eddas!

Les parents de la nouvelle race d'hommes sont appelés Lif et Lifthraser. La vie ne peut périr. Elle est cachée dans

la forêt de Hodmimer, que les flammes de Surt n'ont pas pu détruire. La nouvelle race humaine semble être d'une nature beaucoup plus noble que la première, car elle se nourrit de la rosée du matin.

Mimer et Surt vivent-ils? Ils sont les éléments fondamentaux du feu et de l'eau. Les Eddas ne sont pas claires sur ce point, mais une réponse affirmative semble résulter du fait que la meilleure portion de tout être est conservée.

Le bien chez les hommes trouvera sa récompense dans Gimle; car celui qui a fait l'homme lui a donné une âme, qui vivra et ne périra jamais, quand bien même le corps serait réduit en cendres ou en poussière; tous les justes habiteront un lieu appelé Gimle, dit la Nouvelle Edda. Les nains ont leur Sindre et leur palais d'or sur les monts Nida, et les géants ont leur brillant palais où l'on sert à boire, Brimer, mais il est situé dans Okolner (pas froid), où il ne gèle plus.

La Vieille Edda semble désigner deux lieux de châtiment pour les hommes. Les géants et les nains ne sont point punis, car ils agissent aveuglément, ils n'ont point de libre volonté. Mais les méchants du genre humain vont au Naastrand et se vautrent dans des fleuves de venin; puis ils semblent être plongés dans Hvergelmer, cette horrible vieille chaumière où les corps sont déchirés par Nidhug, le dragon des ténèbres.

Il y a un jour du jugement. Les bons et les méchants seront séparés. Le dieu que l'Edda n'ose pas nommer est le juge. La Nouvelle Edda l'appelle une seule fois le Père de tous, car il est au monde nouveau ce qu'Odin était à l'ancien. Il existait avant le commencement des temps, et à la fin des temps il entrera dans son royaume éternel.

Telles furent l'origine, le développement, la destruction

et la régénération du monde. Et maintenant, dit la Nouvelle Edda, à la fin de l'illusion du roi Gylfe, si vous avez d'autres questions à faire, je ne sais que vous répondre, car je n'ai jamais entendu raconter par personne ce qui arrivera dans les autres âges du monde. Faites donc le meilleur usage de ce qui vous a été confié.

Ganglere entendit alors autour de lui un bruit terrible. Il leva les yeux, mais ne vit ni palais ni ville, il ne vit plus qu'une vaste plaine. Il résolut donc de retourner dans son royaume, où il raconta ce qu'il avait vu et entendu ; depuis lors ces faits se sont transmis de génération en génération par la tradition orale. Puisse le courant de l'histoire ne jamais cesser de couler ! Puissent l'adolescent, l'adulte et le vieillard aux cheveux blancs continuer à s'abreuver toujours aux sources de la vieille histoire de la grande race gothique !

En terminant, nous poserons cette question : aurons-nous un art septentrional? Nous avons un art méridional (Hercule et Hébé), nous avons un art oriental (Adam et Ève). Quelqu'un complètera-t-il la trilogie en y ajoutant Loke et Sigyn? Puissions-nous avoir un nouveau Thorvaldsen qui se consacrera à l'art septentrional. Il y a là pour l'artiste un champ nouveau et inexploré. Poètes, peintres, sculpteurs gothiques ! pourquoi restez-vous dans l'inaction?

TABLE DES MATIÈRES

PREMIÈRE PARTIE

LA CRÉATION ET LA CONSERVATION DU MONDE

CHAPITRE PREMIER

La Création.

CHAPITRE II

La Conservation.

CHAPITRE III

Remarques exégétiques sur la création et la conservation du monde.

DEUXIÈME PARTIE

LA VIE ET LES EXPLOITS DES DIEUX

CHAPITRE PREMIER

Odin.

CHAPITRE II

Hermod, Tyr, Heimdal, Brage et Idun.

CHAPITRE III

Balder et Nanna, Hoder, Vale et Forsete.

CHAPITRE IV

Thor, sa femme Sif et son fils Uller.

CHAPITRE V

ANGERS, IMP. BURDIN ET Cie, RUE GARNIER, 4.